



动作化塔防游戏
游戏之道，一张一弛



莫斯科的废土下
地铁——最后的曙光





大众软件旬刊
2013年
总第444期
07 月上
本期特惠价：7元
邮发代号：82-726

电 脑 应 用 与 娱 乐 的 第 一 选 择

特别策划
移动平台精品应用

■移动浏览 ■移动阅读 ■视频播放 ■生活辅助 ■在线购物
■出行拍照 ■美化增强 ■沟通联络 ■办公辅助 ■创意工具







新品初评 三星Galaxy S4手机 / 天语W68手机 / 网件R6200无线路由器 / 英睿达铂胜智能探索者内存
应用聚焦 暑促数码产品优选计划
前线地带 晶体剑 / FIFA14 / 神偷4
评游析道 丧尸游戏的正确打开方式
极限竞技 小记2013《英雄联盟》全明星赛

www.popsoft.com.cn


ISSN 1007-0060



梦幻龙族II
ml.9hgame.com
梦幻龙族II仙境童话节
登陆游戏领取萌爱礼包
ML.9HGAME.COM
九合天下
九合游戏
9hgame.com
GRAVITY GAMES


修真世界
XZSJ.11408.COM
装备保值永不废弃
一键升级零失败
镶嵌宝石高保值
低成本免爆打孔
xzsj.11408.com

重点推荐

P17 特别策划
移动平台精品应用

空前繁荣的移动应用市场满足了用户的软件需求，也在某种程度上带来了选择的困惑。繁多的同类应用已经让你挑花了眼？莫着急，我们来帮忙！



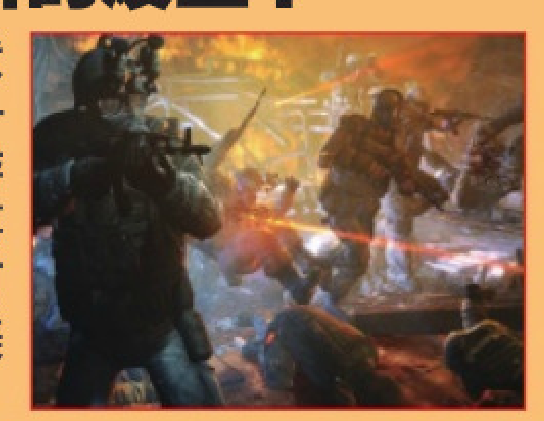
P50 应用聚焦
不选贵的，只选对的
——暑促数码产品优选计划

暑促总引诱我们买回一堆用不上的东西，这次让我们更有针对性的选择、关注符合自己条件和需求的产品，一旦促销活动出台，在合理价位上能果断出手，做到不留遗憾。



P97 半月焦点
曙光，在莫斯科的废土下

作为一部典型的“伏特加”游戏，《地铁——最后的曙光》现了东欧游戏所特有的风范，其故事的深刻程度可以让许多打着“末世”旗号招摇的美式游戏看上去更显幼稚。



大众礼物

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
北　京	周　龙	山　东	宋　飞
天　津	赵梦溪	广　西	梁　豪
江　苏	李艳华	河　南	李晓亮
吉　林	邱　哲	四　川	张耀光
河　南	李玉龙	内蒙古	洪　糖
上　海	夏文强	河　南	唐　宁
河　北	王　东	上　海	李　念
广　西	岳　云	陕　西	肖　龙
北　京	李　蓉	北　京	万鹏白
甘　肃	刘小川	黑龙江	司　斯



▲新锐地带玩具有限公司提供的DNF集换式卡牌游戏（第一版）起始包（1个）补充包（6个）



修真世界
亲！还在玩传统PK吗？
个性PK就要不一样
双向战斗模式
私家定制奥义
不拼装备拼战略
XZSJ.11408.COM

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社 长 宋振峰
总 编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 韩大治 马骥 范锴
黄利东 毋羽 赵博 吴昊 郑弢 陈子赟
本期责编 陈子赟
电 话 010-88118588-1200
传 真 010-88135597
新闻热线 010-88118588-1250
商务合作 010-68271606
通信地址 北京市100143信箱103分箱
邮政编码 100143

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电 话 010-68271996 / 68272656
传 真 010-88135597
读者俱乐部 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任）韩灵合
电 话 010-88135613
传 真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 韩沂杏 陶蕊
印 刷 北京盛通印刷股份有限公司
刊 号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订 阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2013年7月1日
定 价 人民币 10.00元
本刊由北京报刊零售公司总经销

半月焦点

龙门茶社

评游析道

@在线争锋

极限竞技

读编往来

TOPTEN

责编手记



这一期杂志出完，恰逢端午放假，我已经买好了回家的票。老实说，想家之类的情绪是完全没有的，但我真的，真的，真的，嘴里快淡出个鸟了。我再也忍受不了每天早上吃天津烧饼和假冒的扬州包子了，要知道，在1997年以前，我也算是扬州人啊，早茶什么的也是天天喝的！我决定这次回去胡吃海喝，临了吃不了的也带到北京来继续吃。

虽说火锅、烧烤和烤鱼是风靡全国来着，但吃到的频率明显比以前多，川味湘味再加上老北京铜锅，种类也算丰富吧。在西四环西五环的这个地儿，我发现河间驴肉火烧和山西刀削面餐馆数量极多，在海淀田村的巷子里，我还找到一家河南烩面面馆。目前我还没发现淮扬菜、广东菜馆子，但我会继续努力的。

顺带提一句，我小时候是吃鱼汤面长大的。像南京的盐水鸭和兴化的熏烧鹅也属于地方特色，但在其他地方也能找到相似卤菜，只存在味道正不正宗这个问题。而鱼汤面就好像是只属于一个县级市加一个镇（而且还互不隶属），只存在于那30公里方圆——简直就是大戴窑-东台联邦的图腾！但，无论是户籍还是老房子都已经没了，我已经回不去了，所以，一碗鱼汤面，才是真正的乡愁啊。

本期责编：海参崴渔夫

2013年大众软件征订开始啦

《大众软件》是中国科学技术协会下属的一本**面向大众的电脑科普类刊物**，创刊于1995年，2002年入选**国家“期刊方阵”**，被国家新闻出版署评为**社会效益和经济效益双突出的“双效期刊”**。《大众软件》专注于电脑、数码应用的普及和推广，融学习和娱乐于一体，为广大的电脑、数码爱好者提供全面服务。

针对不同的阅读需求，《大众软件》在上下刊和中刊实行了区别性的报道方式。其中上下刊注重综合覆盖，内容包括热点应用/游戏重磅专题报道、时新电子产品评测、网络新潮趋势推介、游戏及背景文化讲解等，并利用产业专题栏目对业界热点事件进行评论性报道；中刊专注于游戏报道，面向游戏玩家与爱好者，内容全面涉及游戏前瞻、评论、攻略、小说、访谈、深度专题报道等。

订阅《大众软件》上、中、下三刊全年288元，半年144元。
上、下旬杂志全年168元，半年84元。
中旬杂志全年120元，半年60元。

订阅方法：

1.到当地邮局汇款
收款人：《大众软件》杂志社
收款人地址：北京市100143信箱103分箱
邮编：100143　　汇款金额：XXX元
汇款单附言注清楚订阅杂志的数量、起止月份以及联系电话

2.接受来社订阅
杂志社地址：北京市海淀区阜石路68号院（阜石路阜玉路口向西1000米路南）
乘车路线：645路沙石路口东下车，路南向东200米即到。
370、564、981路砂石路口下车，红绿灯右转200米即到。
联系人：陈小姐　联系电话：010-88135623　88118588-8000
邮寄方式：本杂志的投递方式采取平邮邮寄，平邮邮资由本社承担，需要读者提供安全有效的投递地址。如果读者选择挂号方式邮寄，挂号费由订户自行承担，单本3元/期，此费用为邮局规定并向邮寄方收取，上、下旬杂志全年挂号费72元，半年36元，中旬杂志全年挂号费36元，半年18元。请随订阅款一并寄至大众软件杂志社。



《大众软件》目前为旬刊，分为上、中、下旬。
每月1日、8日和16日面向全国发行。
单期定价：10元，上下刊优惠价7元/本，中刊10元/本。

千万级巨星
三星Galaxy S4手机

■晶合实验室 山青



总外观上看，Galaxy S4结合了S3与Note 2的特色，拥有S3一样圆润的四角、Note 2一样的正面棱角。由于边框变窄，很难感觉到它的屏幕大于S3，已达到了5英寸，实际上其宽度也确实比S3更小一些，对成年男性来说，完全可以单手掌握操控。其正面仅有一个Home物理按键，菜单键与返回键都是触摸式，隐藏在Home键两侧，顶部带有200万像素摄像头



intel. NVIDIA. KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟

炫目度：★★★★★

口水度：★★★★★

性价比：★★★★

◆三星（Samsung） ◆已上市 ◆5199～5899元（16GB单卡～32GB双卡双待）◆附件：充电器、数据线、耳机、说明书等 ◆咨询电话：400-810-5858（服务热线） ◆推荐：追求性能和使用乐趣的中高端手机用户 ◆相似产品：三星Galaxy S3、HTC New One等



Galaxy S4目前有黑白两种外壳型号，背部圆滑，表面带有细密的防滑条纹。尽管没有采用更牢固的金属外壳，不过其密实的内部设计让整机同样显得较为扎实，而且还带来了比S3更轻的130g整体重量（含电池、SIM卡和Micro SD卡）

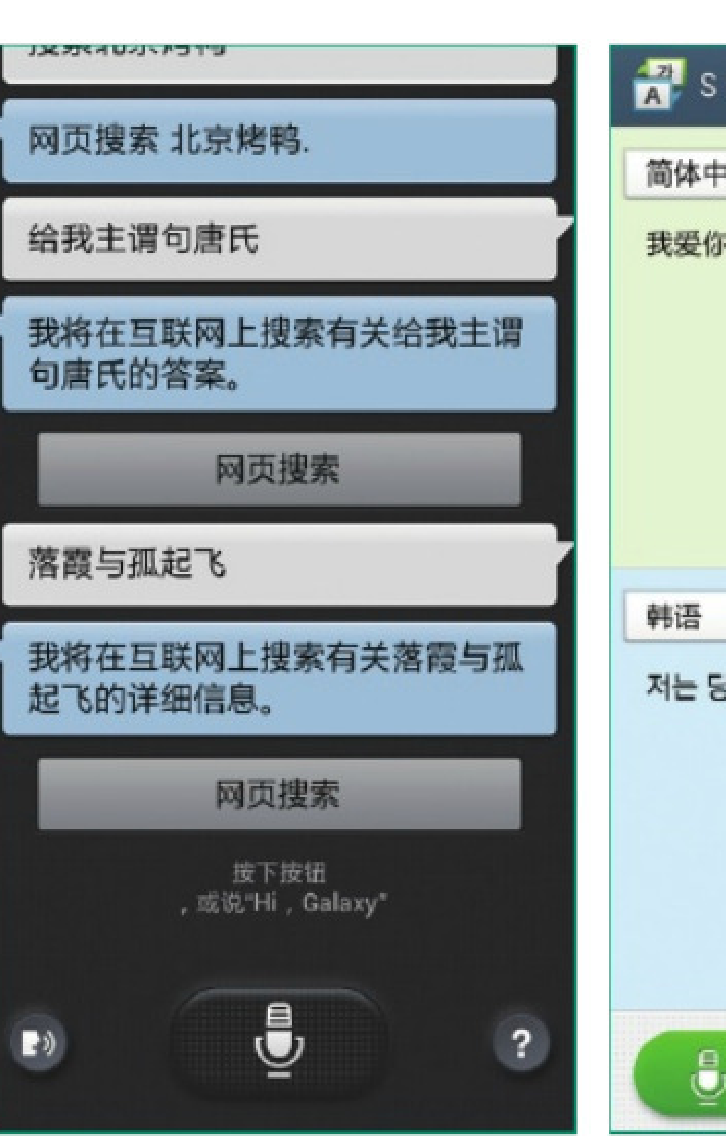
三星作为目前Android手机阵营的领袖，与苹果的争霸态势已经形成，而且Galaxy S3和Note两款广受好评的手机，更是巩固了它的地位。而新一代普及型手机的旗舰级产品——Galaxy S4在正式发布前就广受关注，一经推出更是火爆大卖，不出意外的话，将很快成为又一款千万级产品。这款手机究竟有怎样的魅力，是否有资格作为广受好评的S3手机的继任者和Note 2的搭档，继续挑战苹果呢？







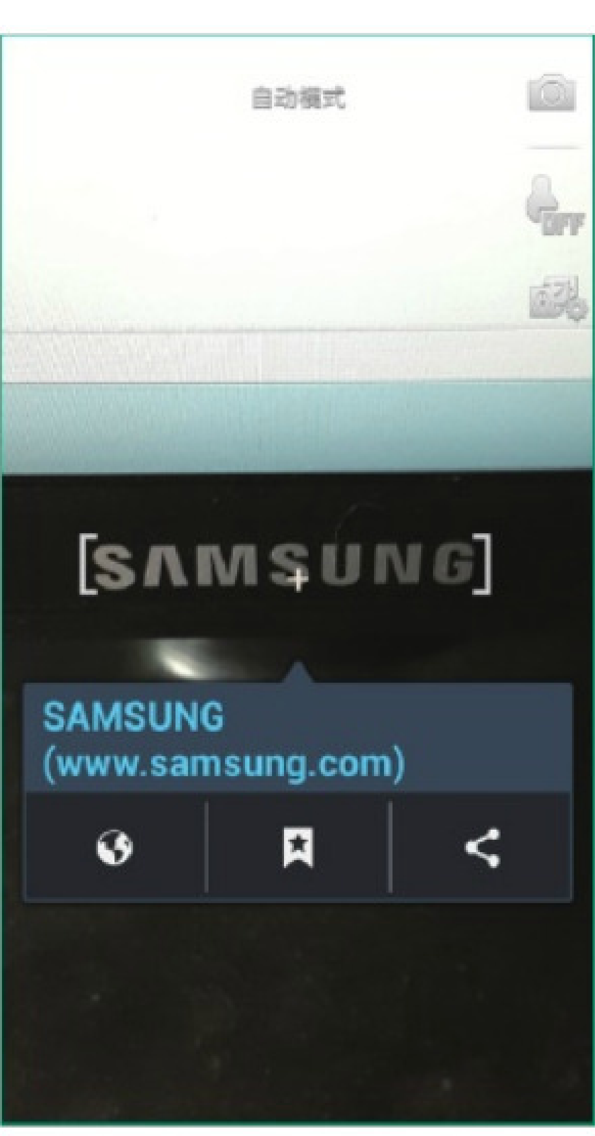
Galaxy S4提供了Samsung Hub应用商城、Group Play共享、S 健康、故事相册等功能，并内置“到到”和Filpboard软件，它们还直接在主界面上占据了重要位置，便于使用，丰富了用户的体验



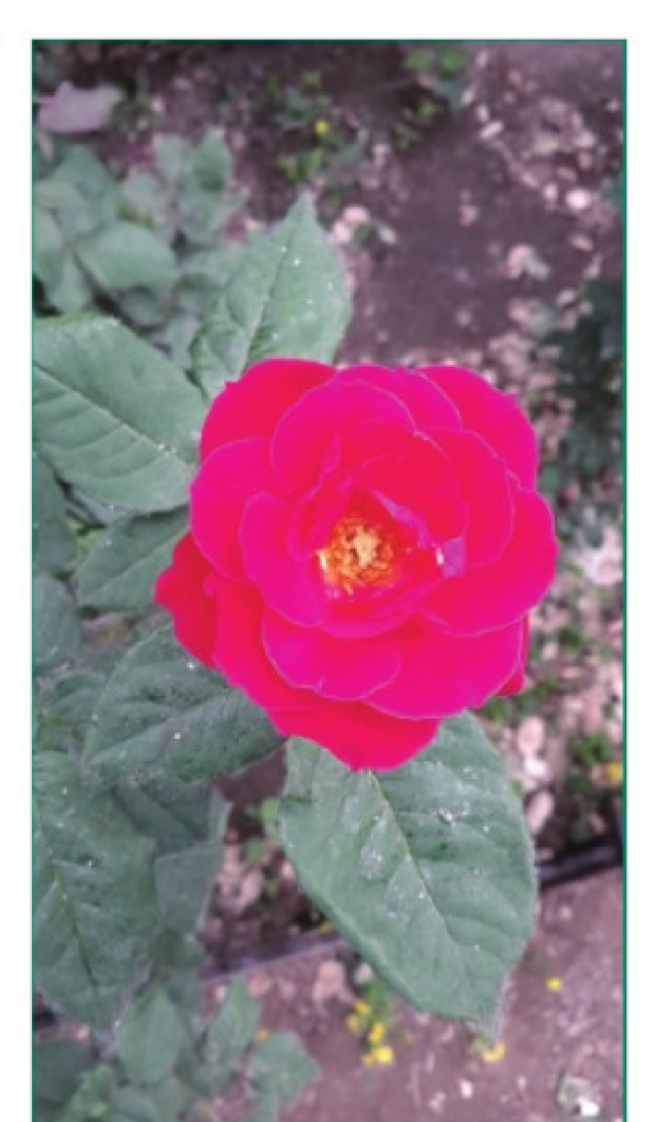


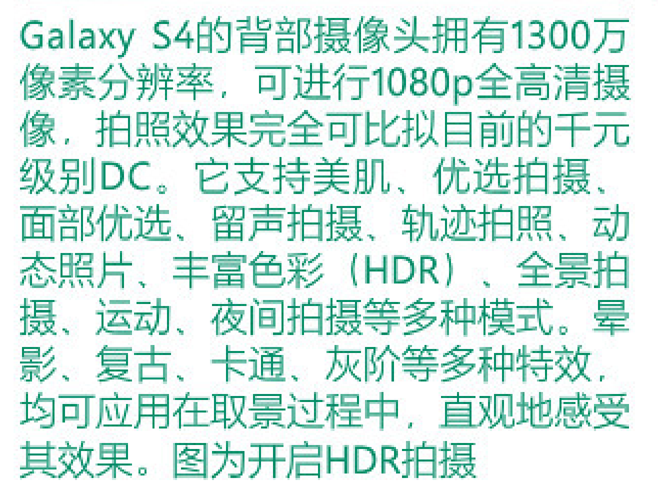
Galaxy S4具有一定的语音互动能力，也许是中文服务器建立不久的原因，目前其汉语识别和操控水平低于Siri和讯飞，与其他大部分第三方软件类似，而且经常报告无网络连接。在此基础上，三星还提供了S 即时译，可在线翻译中、英、德、日、韩、法、西班牙等多种语言，并提供了发音功能，便于学习和实时沟通



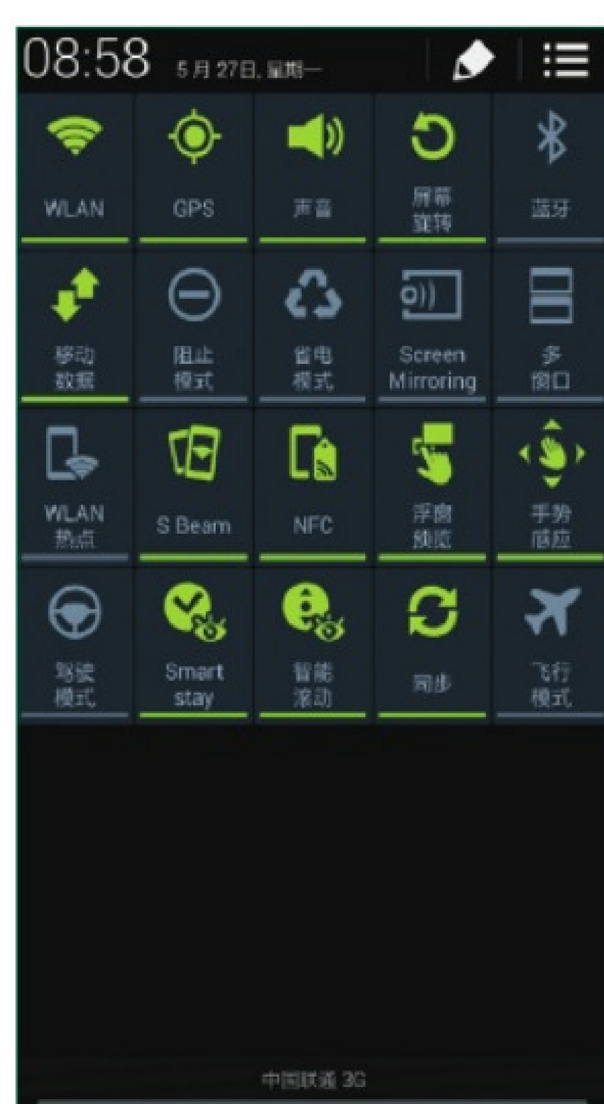


另外Galaxy S4还提供了“WatchOn”电视遥控技术、“智能识别”文本与QR码识别和翻译功能、“智能名片识别”“Screen Mirroring”屏幕共享功能、“S Beam”信息传输功能等新增或继承自Galaxy S3的实用功能





Galaxy S4的背部摄像头拥有1300万像素分辨率，可进行1080p全高清摄像，拍照效果完全可比拟目前的千元级别DC。它支持美肌、优选拍摄、面部优选、留声拍摄、轨迹拍照、动态照片、丰富色彩（HDR）、全景拍摄、运动、夜间拍摄等多种模式。晕影、复古、卡通、灰阶等多种特效，均可应用在取景过程中，直观地感受其效果。图为开启HDR拍摄



高配置不仅能提供超高的测试成绩，以此为基础的各种实用或超炫的功能，才是Galaxy S系列吸引用户的原因。在S4中，三星就借助出色的硬件配置，增加了浮窗预览、手势感应、智能屏幕、S Voice语音控制等非接触式操控能力，当手比较脏或不方便触控时，如开车中，使用都更加方便



Galaxy S4虽然厚度只有7.9mm，但仍然采用了可更换电池设计，配备2600mAh容量电池。上方则为Micro SIM卡和Micro SD卡接口

Galaxy S4还有前后摄像头同时拍照功能，前置摄像头画面可在主画面中任意移动和缩减，还有戳记、椭圆形模糊、心形、窗口、立体、分割等多种融合方式，拍照乐趣大大增加，特别适合与“故事相册”中的轨迹模式配合，在景区自拍留影



全环保材质包装和说明书等

Galaxy S4的八核处理器与1920×1080p全高清显示屏是最吸引人的配置亮点，其Exynos 5 Octa处理器虽然拥有8个核心，但却并非同时启用，而是由1.6GHz的A15架构四核处理器和1.2GHz的A7构架四核处理器组成，在实际使用中根据不同的负载启用不同的部分，达到高效而节能的目的。而其全高清显示屏，则使像素密度达到了441ppi，已远超视网膜屏标准和苹果手机，并成为目前市面上像素密度最高的产品之一，显示效果细腻。

Galaxy S4采用Android 4.2.2操作系统，内置2GB内存和16GB/32GB存储空间，以3种型号支持国内3种3G制式，还有双卡双待版。它支持802.11n、蓝牙4.0、NFC等无线通信技术，以及GPS、光纤传感器、无线充电等功能。

在实际测试中，其安兔兔测试成绩达到28 000分以上，“象限”测试也达到12 830分，NenaMark2游戏测试一直保持在最高的60fps，性能达到了目前手机的顶级水平。在中等强度实际使用时，其续航时间可达24小时以上。

Galaxy S4不仅功能全面而强大，细节设计也很用心，例如全环保材质的包装与附件、耳机的左右标示分别采用凹凸方式，便于触摸识别等。不过我们也发现它有一些功能并不是很完善，例如眼球追踪能力在检测眼睛观看或离开屏幕时的可靠性较高，但所谓眼珠翻动页面（实际为检测面部角度）灵敏度略显不足；另外选择浮窗预览能力后，屏幕敏感度很高，用户手指悬浮在屏幕上方犹豫时经常会误开程序。

总结：作为一款有能力冲击千万级销量的产品，Galaxy S4的传承与革新总体来讲非常出色，对大多数人来说，是一款较为完美的智能手机。不过也正因为如此，目前国内外市场上其价格都仍显虚高，甚至在一些国外打折网站上，其折后价格也高于原先公布的579美元官方售价。希望早点感受的读者可关注各大运营商最近的相关活动。P

高速网络随身带

天语W68手机

■晶合实验室 山青



W68使用4英寸800×480分辨率两点触控屏幕，窄边框设计使其面积显得更小。它采用触摸式Android功能键，不带前摄像头



天语和联通的合作关系由来已久，推出过不少较为经典的机型，针对现在常见的“机不离手”的年轻人和越来越便宜的3G数据流量，W68又来到了我们面前。

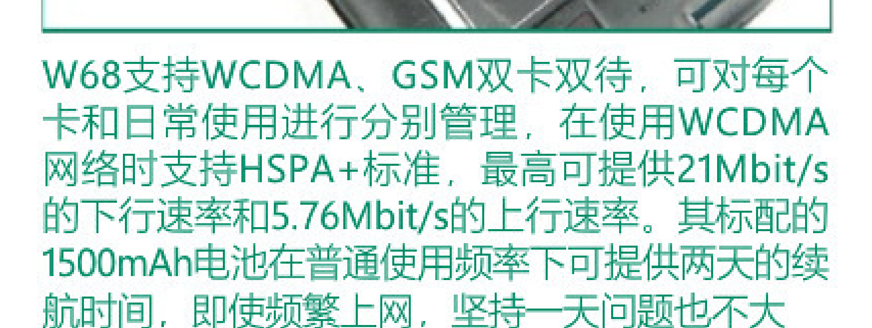


W68厚度只有9.9mm，重量118g（含双SIM卡、Micro SD卡和电池），圆滑过渡的边框和银色窄边条也让它显得更加轻薄。它将电源键配置在右侧，更便于用户使用，两侧纤细的按键虽然更容易融入整体造型，但在使用中不易识别，需要一定时间的适应



W68的背壳采用肤质涂层，具有一定的防滑抑汗效果。其摄像头配置并不算高，分辨率只有200万像素，也没有安装补光灯，不过简单的记录和拍照进行网络共享已基本够用





W68支持WCDMA、GSM双卡双待，可对每个卡和日常使用进行分别管理，在使用WCDMA网络时支持HSPA+标准，最高可提供21Mbit/s的下行速率和5.76Mbit/s的上行速率。其标配的1500mAh电池在普通使用频率下可提供两天的续航时间，即使频繁上网，坚持一天问题也不大

W68采用Android 4.2操作系统，配备Broadcom（博通）BCM 21663双核1GHz处理器，带有512MB RAM，内置4GB存储空间，支持最大32GB的Micro SD卡扩展。其功能配置较为齐全，支持蓝牙、WiFi无线网络、GPS定位、FM收音等功能，配有光线、重力等传感器。

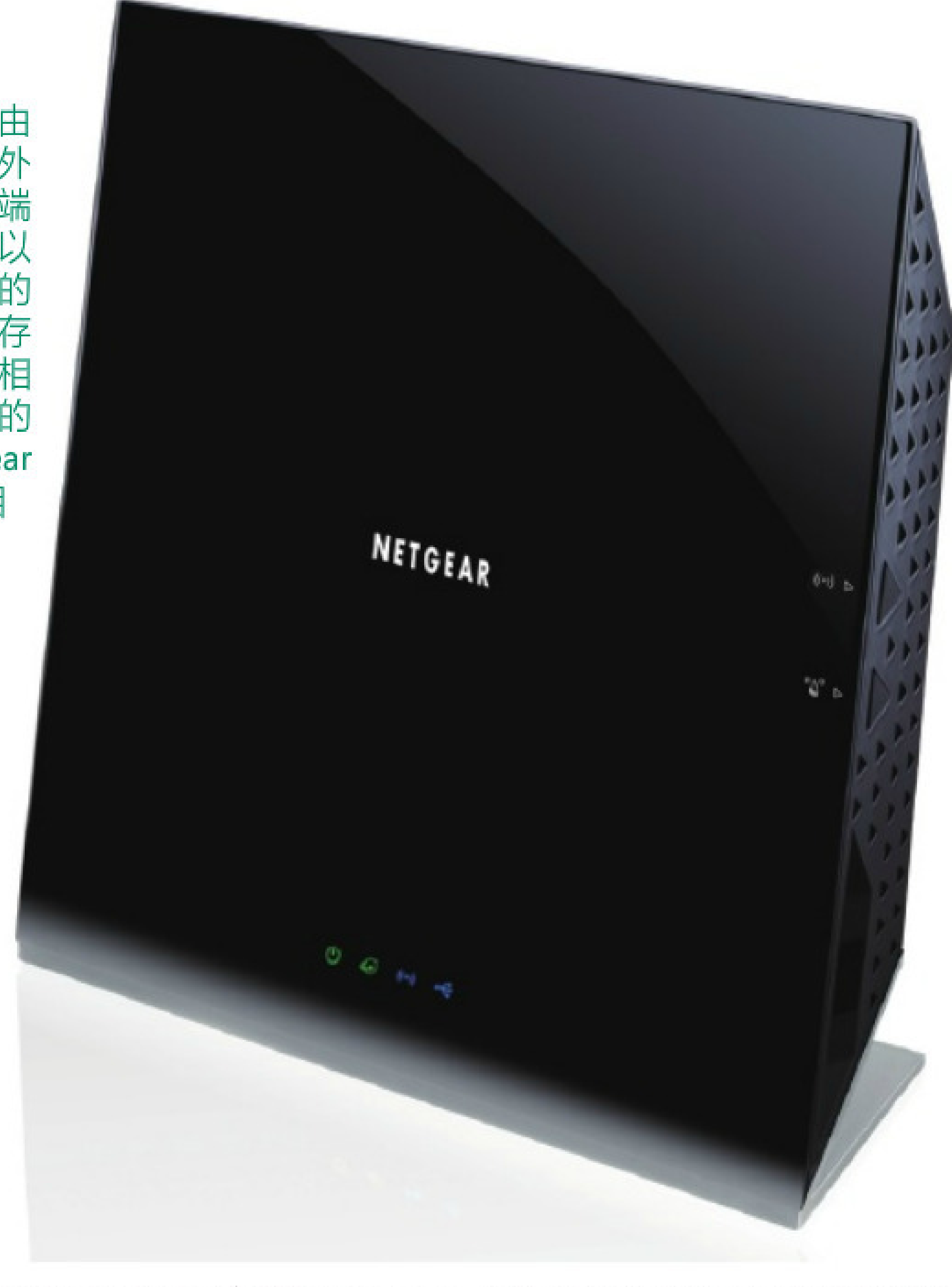
在性能测试中，其安兔兔测试成绩为6973，象限测试得分2817，都处于双核手机的中高端水平，基本能应付常见Android应用，不过高端游戏能力不足。

总结：这是一款定位明确的智能手机，不追求全面的高端配置，但可满足年轻人随时在线、社交和获取信息的需求。其轻薄圆润的外形、实用的功能与相当低的价格，与联通服务的捆绑销售（最低66元套餐合约即可0元购机）等，对步入社会不久或仍在读书的年轻用户群来说，也有相当的吸引力。

升级家庭网络

网件R6200无线路由器

■晶合实验室 魔之左手



近期网件高端路由器采用了统一的外形，R6200和更高端的R6300路由器，以及我们曾经评测过的WNDR4700多媒体存储宽带路由器非常相似。其前部为平滑的面板，通电后Netgear的发光商标非常醒目

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：★★★★

◆网件（Netgear） ◆已上市 ◆599元 ◆附件：电源、网线、质保书等 ◆咨询电话：400-830-3815（技术支持热线） ◆推荐：拥有多个数码设备的家庭高清娱乐用户 ◆相似产品：华硕RT-AC66U、D-Link DIR-865L

R6200支持802.11ac标准，提供了2.4GHz和5GHz双频，最高可分别达到300Mbps和867Mbps传输速率，并可分别设置SSID及密码，同时开启时的无线网络速度可达1.1Gbps以上

正在配置因特网连接
您尚未连接到因特网。
需要NETGEAR精灵为您提供帮助吗？
是
不需要，我想自己配置因特网连接。
我备份过路由器的设置，我想将路由器恢复为这些设置。
下一步

R6200可通过网件精灵进行快速方便的设置，并且支持访客网络、家长控制、DLNA等常见路由器功能

家庭内部网络到底需要多大带宽呢？10年前我们也许觉得10Mbps足矣，但马上就遇到了网络资源的大爆发和光驱的迅速没落，而现在我们也许觉得100Mbps/300Mbps有线/无线网络已经可以流畅观看720p视频，但你是否想到已经普及或正在快速兴起的全高清视频、家庭网络存储服务器NAS、智能家电、配置高速SSD的电脑，都在挑战家庭路由器的极限呢？虽然有些人已开始关注千兆网络设备，但相关产品总给人一种高高在上的感觉，普及速度并不快。不过随着科技的进步和成本的下降，以网件R6200为代表的新一代家庭路由器，将带给家庭用户完全不同的感受。



没有内置存储功能的R6200比WNDR4700轻得多，但仍采用较大的壳体，并在背部设计有大量的散热口，有充足的散热能力，可保证全速运行时的稳定性



R6200支持千兆有线网络输入和输入，自带电源开关也更便于使用，这里还提供了一个USB 2.0接口，用于支持ReadyShare功能，可连接并共享打印机和移动存储设备

R6200虽然没有外置天线，但内部天线通过睿动天线技术，同样可提供覆盖角度全面的强力信号。其2.4GHz信号在空旷空间的强度不如5GHz，但在多房间的家庭使用时，衰减程度相对较小，可分别用于不同需求的产品。我们建议客厅中的一些固定智能设备，如智能电视、游戏主机等，可优先选择5GHz信号，减少对



R6200带有无线开关和WPS配对按键按键，相对于R6300，R6200减少了侧面的一个USB接口

2.4GHz频段的占用，而随时移动使用的手机和平板则选用2.4GHz频段。

在速度实测中，其千兆有线/无线网络对速度的提升非常明显，有线网络对拷速度从百兆网络的10MB/s水平提升至80MB/s左右，已接近目前机械硬盘的读取速度和SSD写入速度的极限。802.11ac无线网络速度略低，但也能达到50MB/s以上，完全可从网络内的其他共享系统中流畅观看全高清视频，拷贝几十GB规格的超大文件也只需要几分钟。

总结：R6200的价格已经逐渐接近了内地市场对无线路由器的接受能力，而其丰富的功能也进一步提升了性价比，是很值得考虑的家庭网络升级产品。

闪耀机箱
英睿达铂胜智能探索者内存
■晶合实验室 魔之左手

美光（Micron）的半导体存储产品如SSD、内存等，一直都是高品质的代表，其针对中高端DIY市场推出的英睿达铂胜（Crucial Ballistix）系列内存也是如此，不仅品质出色，还充满个性设计，其中的智能（Tactical）探索者系列更是提供了LED灯光效果。

智能探索者内存是我们2013年2月下旬刊介绍的铂锐智能内存的高端版本，外形与后者非常相似，但采用更显档次的黑色散热片，而且PCB顶端增加了一排LED灯。智能探索者内存的LED灯光并非只有装饰效果，在实际使用中，其灯光的各种效果反映了内存的状态，例如开机启动时会依次亮起表示正在自检，正常使用时以常速闪烁，而运行Fritz Chess Benchmark、wPrime等测试程序时，灯光会加速闪烁，表示内存正以高速运行，出现内存错误时，用户也可从灯光判断出错的模块或原因。

我们的测试平台为Intel酷睿i7-4770K处理器，Intel原厂Z87主板，安装64位Windows 7旗舰版。我们开启主板BIOS设置中的内存Profile识别，使用其内部预设的工作频率和响应时间等参数，其预设状态（XMP-1600）的默认响应值为CL8（8-8-8-24），而不使用预设状态时的响应值为CL9（9-9-9-24）。





内置LED灯及其运行效果

标准测试成绩表

项目	子项	DDR3 1600 CL=9	DDR3 1600 CL=8
Fritz Chess Benchmark	8线程	14443千步/秒	14523千步/秒
wPrime*	1024M	316.6秒	323.2秒
CINEBENCH R11.5	CPU	8.12fps	8.13fps

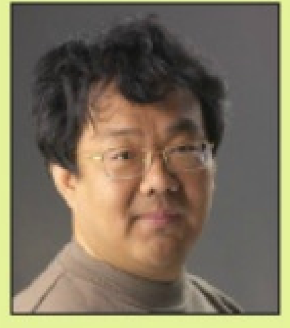
注*：此项得分越低越好，其他项目得分越高越好

在同样的DDR3 1600频率下，更低的响应时间带来了一定的性能提升，但幅度并不大，但更快的响应能力可以更好地配合高频处理器的某些高速请求。另外这款内存的自动配置其实已经比较高，很多常见DDR3 1600的CL值其实只有11，与这款内存的CL8设置相比，性能会有更明显的差距。另外这款产品提供了比较少见的DDR3 1866频率型号，特别适合高端AMD超频平台使用。





这款内存具有实用而华丽的灯光，醒目的状态提示非常适合超频用户探索平台的极限，价格也相对较为合理。



炫目度：★★★★

口水度：★★★★☆

性价比：★★★★

◆英睿达（Crucial） ◆已上市 ◆319元（4GB×2套装） ◆附件：无 ◆咨询电话：无 ◆推荐用户：高端DIYer、超频用户



电影《中国合伙人》勾起了一代人对梦想的追忆。在IT圈内，又何尝不在上演种种“中国式合伙”的聚散离合？个中滋味只有当事人才能体会。

IT圈的中国式梦想 IT圈的中国合伙人

■北京 冰河

记得当初采访联想和新东方达成合作的时候，当时的联想总裁杨元庆说影响他做决定的一个重要原因是：新东方的总裁和原校长俞敏洪走进来和联想谈合作的一刻，当时所有在室内的人，联想的也好新东方的也好，除了杨元庆自己之外都站起来叫了一声“俞老师好”，包括他身边的副总裁。这场面吓他一跳，就好像回到了中学的教室一般，而他仿佛要一个人与俞敏洪谈判一样，瞬间有一种“怎么新东方那么多卧底都跳出来”，自己被孤立的错觉。一问才知道，除了他之外，现场所有的人都曾经在新东方上过课，成功出国也好，留在国内也好，他们都曾是俞敏洪的学生，叫过他老师。当时杨元庆就觉得新东方实在是一个很值得合作的对象，因为它曾经影响过那么多人的人生，获得了如此多人的尊敬，它的存在价值很清楚地摆在那里，就在你我身边。

联想与新东方合作的成败如何姑且不谈，但我本人却是很理解当时在场众人的感觉，我若在场，也是要站起来喊一声俞老师的，毕竟1999年也曾怀揣出国留学读书的梦想去过新东方，虽然后来未能实现，但新东方学校内那一股大家共同心怀梦想走出去探询更美好世界的青春冲动，我是感同身受的。加上校内经常流传的俞敏洪和妻子一个拿糨糊桶一个拿小广告从零开始一点点创业的传奇故事，每个曾在新东方听过课的人都会对这位白手起家艰苦拼搏的前辈抱有一份崇敬和认同，我们都是新东方红旗下的蛋，新东方都曾经在我们的人生经历中占有重要的一个位置，和我们的青春梦想是联系在一起的。多年以后当我们看到新东方的时候，立刻就会想起当初曾经意气风发咬牙切齿走进新东方的自己。

所以，不管人生的成败如何，当描述新东方传奇故事的电影《中国合伙人》被搬上银幕的时候，有如此多的人走进影院捧场就不奇怪了，即使俞敏洪不承认这电影描写的是新东方的故事，甚至做出公开声明，对于走进影院的观众也并不重要。因为这描述的不仅仅是新东方，还有自己当初努力求学改变人生的梦想。现在混得发达也好，惨淡也罢，至少在黑暗的电影院中，台下的人仿佛回到了自己当初第一次坐在英语补习班听课的那一刻。尽管有这么多人看完电影出来觉得这片子拍的并不咋地，

甚至让人感觉把“梦想”这个词扭曲成了庸俗的成功学，仿佛屌丝的人生成功就是发达了之后用钱把当初受的屈辱都砸回来，出一口庸俗的恶气，但这并不妨碍所有的人在台下看着那些年的憧憬、奋发、失落和成熟从眼前一幕幕流过。然后不知不觉兴奋、沮丧、流泪乃至号啕大哭，因为那是我们自己的青春，无论怎样烂，无论怎样骂，但那是属于我们自己的最好时光，我们不能，也永远不会嫌弃它。

所以《中国合伙人》出来之后，有这么多IT圈和媒体圈的同行会走进电影院去看这片子，会为了影片的评价和朋友争得脸红脖子粗，因为我曾经所处的这个行业，至今留恋的这个领域，一直是中国青春梦想最集中的领域，也曾经上演过那么多一样的故事。这个夏天到来之前，因为《致青春》和《中国合伙人》，我们都比较怀旧，所以现在我们可以坐下来谈谈青春，缅怀一下曾经的梦想与冲动，看看它们是怎样辉煌和破灭的。

百度，曾经的好时光

苟富贵，勿相忘。

这句话翻译成白话，就是“如果大家有朝一日发达了，不要忘记了今天一起苦逼熬日子的兄弟们啊”。这句话出自千年之前发动大泽乡起义，拉开轰轰烈烈反秦大幕的陈胜之口。根据《史记》记载，当年他还是个农夫，在田地里耕作的时候，忽然对身边一起劳动的朋友说了这话，而同伴的反应是哈哈大笑，问他脑袋里是不是进水了，“若为佣耕,何富贵也？”屌丝永远是屌丝的命，怎么可能有逆袭翻身的一天。于是陈胜又借用了一句同样流传后世的话：“燕雀安知鸿鹄之志”。由此可见，屌丝逆袭高帅富的梦想，无论古代现代都是一样的。尽管后来结束大秦帝国暴政的是楚国落魄富二代项羽和沛县屌丝小流氓刘邦，但作为首个揭竿而起实行逆袭的草根创业者，陈胜在中国历史上的地位却是很高的。

“苟富贵，勿相忘”这话说得容易，然而真实的情况往往是“可共患难，不可共富贵”。陈胜就和共同起事创业的伙伴吴广面和心不和，默许手下田藏杀了吴广，吞了他的部属。在陈胜之后，一幕又一幕的事情就在不断重复上演。历史上如此，现实中也如此。2010年11月，百度客户端软件总监王啸正式从百度离职，这代表着曾叱咤风云的百度七剑客只剩下了李彦宏。据说那

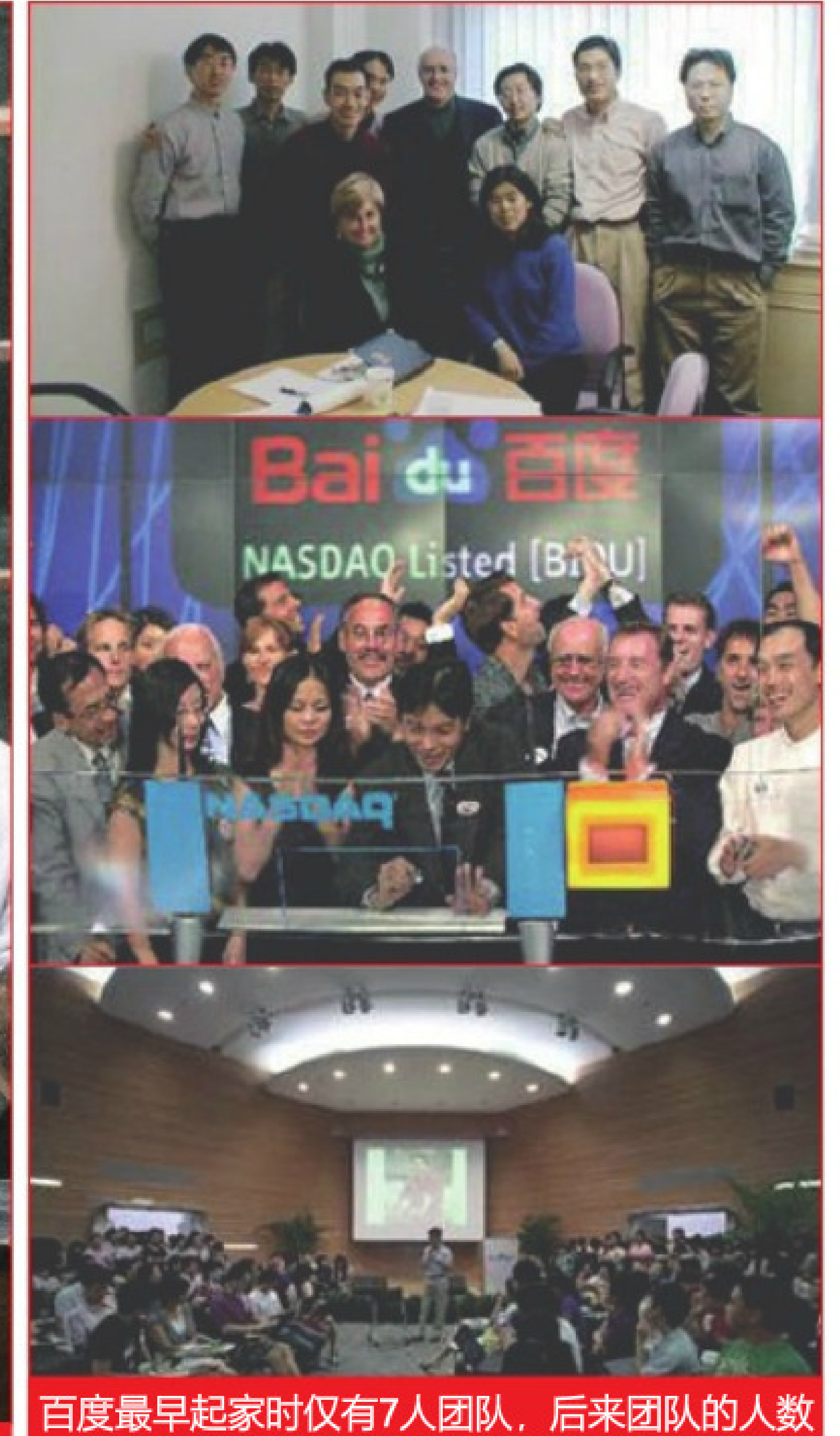
苟富贵，勿相忘。然而历史上却总是共患难者多，同享福者少。毕竟一个中心是为“忠”，两个中心便成“患”。

一天，李彦宏把自己一个人锁在宽阔的办公室里，坐到很晚才回家。不知道他是不是在回想十年前大家坐在一起意气风发的情景。也不知他现在是否看过《中国合伙人》，是否还会想起聚首和分别的时刻。尽管当初与他共同创业的伙伴在物质上都收获颇丰，不过能与他一起坐在烧烤摊上喝酒的人再也不会回来了。

1999年底，李彦宏和徐勇在说服了当时第一个中文搜索引擎“天网”的主要开发者刘建国加盟百度之后，招募了包括中国科学院研究生院的崔珊珊、北京交通大学的郭眈以及王啸在内的几个在校学生作为百度的第一批实习生，并租下北大资源宾馆1414和1417两间套房作为办公室。2000年1月3日，李彦宏、徐勇、刘建国、郭眈、雷鸣、王啸和崔



电影《中国合伙人》勾起了许多人的回忆，“中国式合伙”也成为一时热议的话题



百度最早起家时仅有7人团队，后来团队的人数越来越多，熟悉的面孔却渐次离去





"酷我音乐" "爱帮网"这些你熟悉或不熟悉的名字都是前百度七剑成员离职后创立的

珊珊这后来被称为百度"七剑客"的七人在资源宾馆召开了百度历史上第一次全体员工大会。在王啸的记忆里，这段艰苦到"因为房间太小，大家只能盘着腿坐在床上开会"的日子，同时也是他最享受的一段时光。"大家都是身怀梦想的人，有一样的信念，那就是做出最好的产品，跟他们一起工作，常常进入了忘我的境界。"那天阴阴的，有点冷。当7个人从北大资源宾馆那个小房间里走出来的时候，或许并没有意识到，他们已经不经意地走出了中国互联网发展史上最重要的一步。接下来的9年时间里，他们经历了诸多艰难、压力和风险，同时也收获了许多成功、愉悦和激动，当然也有无数的争吵、沮丧和愤怒。今天，百度员工已超过7000人，平均年龄28岁。"百度"这个名字成了拥有自主知识产权的民族品牌的象征，占据了中国互联网搜索市场超过七成的份额，只是那段最好的时光，已然过去。

对于外界来说，百度的内幕始终是一个谜，以李彦宏为首的七剑客很少接受外界采访，埋头于技术研发。即使是曾经的媒体人梁冬，在加入百度和离开百度的时候也都没有对外界透露太多其中的消息。但我们可以看到的是，百度高层的人事动荡一直没有停止过。创业三年之后，百度首席架构师雷鸣离职，随后创立酷我网。接着是百度第二大个人股东徐勇离开百度，2006年，百度CTO刘建国离职并创立爱帮网。最后，高级技术总监郭眈、崔姗姗和王啸也相继辞职。王啸离开之后，七剑客从此四散飘零，只留下李彦宏一个人的身影。

除了上述创业元老之外，后期加入百度的第二代高管也经历了大换血。2007年3月，百度创意品牌副总裁梁冬在加入百度仅6个月之后离职。前百度产品副总裁、首席产品架构师俞军于2009年6月30日正式离开百度。原百度COO朱洪波于2007年6月从百度离职。2010年1月，朱洪波的继任者、百度COO叶朋离职，10月12日，叶朋出任淘宝副总裁。同样是在2010年1月，百度CTO李一男在任职1年3个月后宣布离职。除此之外，2007年12月底，百度CFO王湛生不幸遭遇意外逝世。

在从百度流传出的零星消息来看，百度七剑客的分崩离析，主要原因还是源于对于创业理念的走向选择。李彦宏是个意志非常坚强，同时也是非常固执的人，对中国互联网的走向一直坚持自己的判断。所以当年面对投资方改变市场竞争策略、引入浏览器插件推广的压力，他可以当场摔了手机，放言"干脆解散了公司，大家爱干嘛干嘛去"，让全场目瞪口呆不得不妥协，终于挺到上市扬眉吐气的一天。

百度坚守搜索引擎，垄断了中国互联网流量入口的同时，背负着难以将流量变现的巨大压力。除了被外界反复诟病的竞价排名，百度能拿出手给投资人信心的产品实在是不多。尽管李彦宏在各个领域不断尝试，也推出了贴吧、知道、新闻、空间、地图等众多产品，逐步渗入了网民更多的生活角落，不过至今仍没有摆脱依靠流量从中小企业合作方获取盈利的模式，面对每天接触的广大消费者，百度目前没有任何能直接能让他们心甘情愿掏出钞票的商业项目。百度HI即时通讯软件、百度有啊电子商务两个热点领域的努力尝试也以虎头蛇尾告终，这让李彦宏的企业发展思路不止一次受到当年创业伙伴的质疑。离职后创立爱帮网的刘建国、创立酷我网的雷鸣就曾在私下谈话中透露，自己离职的原因是在于"对于互联网的一些想法在百度总是不能实现，不如走出来自己试试"。

另一方面，一位百度品牌部的资深员工也曾表示，创业元老纷纷离去与李彦宏更信任外来管理者的个人风格有关，李彦宏从外面招聘了很多的职业经理人，如百度高级副总裁沈浩瑜、前百度COO叶朋等，这实际上是将百度最早一批创业者的上升通道给堵死了。看不到机会的创业元老也只能无奈选择离开。"比如在百度创业十年，当年七剑客的王啸、郭眈、崔姗姗无一例外都还是总监，这些元老的工作能力在公司内部有目共睹，不比外来的职业经理人差，但就是提升不上去。你说换成你，能力、资历、经验都已经得到证明之后，你还愿意只是跟着别人的指挥棒转么？"

联想，不再联想

曾经被新东方的梦想和价值所打动，选择与其合作的联想，其实也发生过聚散离合的故事。尽管现在联想上下乃至中国IT行业都不愿意再拿出来多谈，但曾经发生的一切是不可抹杀的，这就是当年轰动一时的"柳倪之争"，从某种程度上决定了如今中国互联网行业走向的一件大事。

联想公司成立于1984年，前身是"中国科学院计算技术研究所新技术发展公司"，时任计算所所长的曾茂朝兼董事长，业务处副处长王树和任总经理，原八室副主任张祖祥和六室实习研究员柳传志分别担任副总经理。倪光南应邀于当年12月出任公司总工程师，将联想式汉卡的全部技术都带入了公司。时任副研究员和第五届青联特邀委员的他加盟公司时，开出三个条件："一不做官，二不开会，三不接受采访。"以便全力以赴以最快速度推出产品。柳传志和倪光南，这两位后来名动四方的风云人物从联想成立的那一天开始，便一起为了心中的IT强国梦而共同奋斗。1985年5月联想推出了适用于PC机的第一型联想式汉卡，开始投放市场，获得了极大的市场好评。随着联想式汉卡在市场上取得巨大成功，1989年11月14日，计算所公司也更名为联想集团，由中科院任命联想董事会，由董事会任命



联想的前身“中国科学院计算技术研究所新技术发展公司”


柳传志和倪光南这对创业时的亲密战友最终由于理念不合而分道扬镳

联想高管，完全遵循国有企业的规程。1980年代中期，面对国内市场上的计算机绝大多数为进口的现状，倪光南希望亲手做出国产品牌的电脑整机。1988年，在联想汉卡站稳脚跟之后，他转移工作重点，将汉字系统的发展交给许志平负责，自己带领团队在香港研发成功了“中国制造”的联想主板和扩展卡。1990年采用自主设计主板的联想品牌微机也在国内推出。20世纪90年代初期，中国有4家电脑公司，包括长城、浪潮、东海、联想。由于通过自主设计主板实现了增值，联想电脑虽然晚于对手进入市场，却很快在1993年就成为国内第一品牌。联想微机业务的发扬光大主要归功于杨元庆领导的微机部。但自主设计主板是联想微机的一个竞争优势：联想286的测速值是当时著名的AST 286的1.7倍，联想在国内市场率先推出中国第一台486和586微机等等。

联想式汉卡和联想微机这两项拳头产品分别于1988 年和1992年获国家科技进步一等奖。倪光南1992年还获得中科院颁发的唯一一次重奖。作为开拓者，倪光南于1989年获北京市劳动模范，1990年获“中青年有突出贡献专家”称号，1991年获国家特殊津贴，1994年被遴选为首批中国工程院院士。本世纪初，由王大珩等93位院士参与、历时一年的“20世纪我国重大工程技术成就”评选中，共评出25项工程技术成就，其中“汉字信息处理与印刷革命”被列为第二项，仅次于“两弹一星”。

当联想集团的发展蒸蒸日上时，一向力主自主核心技术的倪光南坚持认为联想下一步应当进军核心技术，并顺应计算机与通信融合（ICT）的趋势及早做出部署。为此，倪光南于1992年立项研发联想程控交换机。1994年7月，联想与华为同时取得了入网证。当时罗争领导的联想程控交换机事业部已成为联想集团第二大部，仅次于杨元庆领导的微机部，其全面实力超过了当时的华为，连中南海都采购了联想程控交换机。1994年2月14日，在这个西方人眼中的情人节里，联想股票在香港联交所上市。而另一个鼓舞人心的消息是，10岁的联想，销售额已经超过了长城、北大方正、浪潮、四通等竞争对手，成为中国最大的计算机公司。这一刻联想公司已然成为中国IT行业的形象代言人，达到了它的最高点。但往往梦想也就是在这个时候开始崩溃的。

在联想达到最高峰之前，产业环境已经开始悄然发生变化。1991年，一场计算机产业的“黑色风暴”席卷欧美，数以百计的电脑厂商不是倒闭就是亏损。就连联想一直仰望的业界泰斗IBM也不能幸免，最终，它裁减了4万人才勉强维持住不到1%的利润率，而康柏的总裁也因为股价大跌70%被迫辞职。与此同时，中国政府正大刀阔斧地拆除计算机行业的贸易壁垒，大门打开后，早已对中国虎视眈眈的国外企业一拥而入，中外电脑生产企业开始短兵相接，很快，包括联想在内的国内电脑企业就发现，它们已经被卷入一个自己不熟悉也无法把握的全新的竞争格局。中国人自己艰苦创业多年研发出来的技术，距离当时的世界先进水平是如此的遥远，完全无法进行直接的对抗。当时中关村几乎所有的知名电脑公司都放弃了最艰难的自主品牌经营，退而做跨国品牌的代理——长城做的是IBM，方正做DEC，四通做康柏，而业界风头最劲的史玉柱则已经宣布转战保健品。情况的变化对联想高层的决策有不少的影响。

本质上，柳传志与倪光南的矛盾不是个人恩怨，不是利益之争，而是理念与路线的斗争。这使得以天下为己任的两人最终形同陌路。

“贸工技”还是“技工贸”的争端就在此时埋下。

所谓“贸工技”和“技工贸”的争端，就是中国企业应该先引进国外先进技术合作抢占中国本土市场，还是应该先集中力量缩短与国外先进技术的差距后发制人。说白了就是后来流行的“市场换技术”的理念之争。倪光南是联想汉卡的发明人，他一直被视为联想高科技的象征。然而，在1994年前后，由于软件系统的升级，汉卡产品在市场上江河日下，对公司的贡献率已经微不足道。倪光南决心为联想创造新的技术制高点，他选中的方向是“芯片”。当时国际上，芯片技术日新月异，英特尔等公司把持着技术的方向。如果联想能够在这一领域获得突破，将一举确立其在全球电脑产业中的地位。倪光南对自己的想法激动不已，他奔波于上海、香港等地，广揽人才，成立“联海微电子设计中心”，试图毕其功于一役。他的这个设想被称为“中国芯”工程，因其无限的想像空间而得到中科院和电子工业部的热情支持，中科院和电子工业部甚至承诺由联想牵头，组织有实力的计算机企业一起参与，制订一个国家投资计划。然而，倪光南的方案却出人意料地遭到了柳传志的反对。在柳看来，芯片项目风险巨大，非联想现有实力可支撑，中国公司在技术背景、工业基础、资本实力及管理能力等方面，都还无法改变世界电脑行业的格局。倪光南“真的就是技术至上，并不清楚整个市场是怎么回事”，因此，柳传志在给倪光南的一封信中明确表明，“我本人不同意仓促上马”。按他的想法，联想应该先发挥出中国在制造加工上的成本优势，实施产业突围。因此，他任命杨元庆担任新组建的微机事业部总经理。在他看来，“有了高科技产品，不一定就能卖得出去，只有卖出去，才能有钱。”就这样，十年联想走到了一个动荡的岔路口。柳倪关系迅速恶化，倪光南无法克制自己的失望和对柳传志的不理解，很快，联想的每一次工作会议都成了两人的争吵会。这两个对自己的判断都十分自信的领导者根本无法说服对方，柳传志认为倪光南在“胡搅蛮缠”，而倪则说“我永远和你没完”。他开始向上级控告柳传志作风霸道，进而控告其有严重的经济问题。 曾经亲密无间到可以互相到对方家里蹭饭的创业伙伴很快走到了你死我活的决裂悬崖上，柳伤感地对友人说“不把我打入监狱，他绝不罢手”。而最终的结果是倪光南出局，1995年6月30日，联想董事会同意免去倪光南联想集团公司总工程师职务。脱离了联想的倪光南从此与柳传志成为陌路人，投身于中国开源软件事业。他曾经梦想的“中国芯”，时至今日仍旧只是一个梦想。柳传志的“贸工技”理念成为联想公司的主导，也成为后来中国IT行业的发展思路，微软、英特尔、思科、甲骨文、苹果……中国的舞台上这些企业依次登场唱主角，而试图提供市场换技术，依靠制造成本优势“Made In China”反攻全球市场的理念，至今已经走到了死胡同。“自主知识产权”的技术研发，已经成为业内天天喊的口号。

柳传志和倪光南究竟谁对谁错，这里不做评论，毕竟当时的条件摆在那里，先活下来占据市场是很实际的需求。通过联想可以看到的是，即使同样志存高远，但由于理念与行动方式的不同，一起创业的团队终究会遇到诸多现实的考验。面对现实如何妥协，是很考验团队智慧的事情。联想的选择对错不论，但“柳倪之争”极大地伤害了联想的元气，将联想推到了一个非此即彼的位置上。时至今日联想固然收购了IBM的制造部门，是中国数一数二的大企业，但它曾经的梦想和光辉，却正在距离它越来越远。

腾讯，难得的例外

当然了，中国互联网行业也不是永远那么悲凉，那么缺乏人情味。功成名就之后还能坚守在一起的创业团队也不是没有，如今的中国互联网行业霸主腾讯算是难得的例外。创始人马化腾和他最早的四名伙伴，除了曾李青离职之外，其他人至今仍旧在一起共事，把持着中国互联网行业的走向，闲暇时间会一起打打高尔夫，或者乘游艇出海晒太阳，一副成功人士的做派。这也是中国互联网创业故事中难得一见的皆大欢喜场面。

1998年马化腾与他的同学张志东“合资”注册了深圳计算机系统有限公司。之后又吸纳了三位股东：曾李青、许晨晔、陈一丹。这5个创始人的QQ号，据说是从10001到10005.为避免彼此争夺权力，马化腾在创立之初就和四个



在这篇文章里，只有腾讯的五人创业团队的合影是那么好找

伙伴约定清楚：各展所长、各管一摊。马化腾是 CEO（首席执行官），张志东是CTO（首席技术官），曾李青是COO（首席运营官），许晨晔是CIO（首席信息官），陈一丹是CAO（首席行政官）。腾讯创业5兄弟很“难得”，因为直到2005年的时候，这五人的创始团队还基本是保持这样的合作阵形，不离不弃。直到做到如今的帝国局面，其中4个还在公司一线，只有COO曾李青挂着终身顾问的虚职而退休（陈一丹则于今年3月宣布退休）。工程师出身的马化腾从一开始对于合作框架的理性设计功不可没。当时，从股份构成上来看。5个人一共凑了50万元，其中马化腾出了23.75万元，占了47.5%的股份；张志东出了10万元，占20%；曾李青出了6.25万元，占12.5%的股份；其他两人各出5万元，各占10%的股份。

许晨晔和马化腾、张志东同为深圳大学计算机系的同学，他是一个非常随和而有自己的观点，但不轻易表达的人，是有名的“好好先生”。而陈一丹是马化腾在深圳中学时的同学，后来也就读深圳大学，他十分严谨，同时又是一个非常张扬的人，他能在不同的状态下激起大家的激情。如果说，其他几位合作者都只是“搭档级人物”的话，只有曾李青是5个创始人中最好玩、最开放、最具激情和感召力的一个，与温和的马化腾、爱好技术的张志东相比，是另一个类型。其大开大合的性格，也比马化腾更具备攻击性，更像拿主意的人。不过或许正是这一点，也导致他是创业元老中唯一一位脱离了团队单独创业的人。

马化腾后来在接受媒体采访时曾承认，他最开始也考虑过和张志东、曾李青3个人均分股份的方法，但最后还是采取了5人创业团队，根据分工占据不同的股份结构的策略。后来有人想加钱占股，马化腾都婉言拒绝：“根据我对你能力的判断，你不适合拿更多的股份。”在马化腾看来，未来的潜力要和应有的股份匹配，不匹配就要出问题。如果拿大股的不干事，干事的股份又少，矛盾就会发生。当然，经过几次稀释，最后他们上市所持有的股份比例只有当初的三分之一，即便是这样，他们每个人的身价还是达到了数十亿元人民币，最重要的是，那个时候他们已经不再把财富的积累当作人生的第一追求，对员工、对用户的责任，对于整个社会的回馈逐渐成为了生活中思考更多的事情。在这样的转变之下，内部的理念摩擦发生几率会比其他的创业团队小得多。“富贵之后怎么办，这个问题在腾讯一直是有讨论的，大家的共识是，钱不是终极的生存目的，怎么能活得更好也不是钱能解决的事情。找寻更好的生存理念，这是我们几个人一起吃饭时经常会说到的话题，而且现在看来也是能说一辈子的话题。”离开腾讯的曾李青这样对记者说。而他至今仍旧经常会找马化腾等创业伙伴一起吃饭喝茶聊天，没有因为离开而丧失了当年情谊。尽管外界对于腾讯有诸多不忿，不过在创业者保持和谐共识同心同德这个问题上，腾讯算是中国互联网的一个表率。

腾讯能够保持和谐的原因正如马化腾自己所说，在成立之初就做好了设计，确认了团队成员的利益分配，同时又做好了各自的领域分工，虽然马化腾是领导人，但始终刻意避免“一言堂”局面的出现，保证团队创始成员的发言权，平分利益的同时也均摊责任，保证每个人对于企业的参与感和责任感。这些话说起来简单，但如腾讯这样能够做到的却寥寥无几。也只有马云团队的18人可以与之相比。值得一提的是，腾讯和阿里巴巴也是目前国内商业运营和市场竞争最成功的两大巨头。

在创业的路上能够找到志同道合的合伙人，靠的不仅是运气与缘分，更是共同的信念与理想。

尾声：梦想照不进现实

可以共患难，不能共富贵的现象不止发生在中国，苹果的乔布斯和沃尼亚兹克也选择了分道扬镳，马克·扎克伯格也将他的创业战友爱德华多·萨维林踢出了Facebook。能像腾讯和阿里巴巴这样的企业很少，我们能看到的更多是“梦想很丰满，现实很骨感”的故事。就在《中国合伙人》上映的时候，远在上海的起点中文网创始团队出走事件有了一个暂时性的结局。以吴文辉为首的起点创业团队大部分出走之后落户腾讯，以“创始中文网”重新开始创业，但早先一步离开起点的版权中心负责人，为他们离开起点创业而鼓掌的前战友“黑暗左手”罗立却被盛大以贪污为名起诉，目前仍在等待诉讼。仍有一小部分人留守起点，继续当年的文学梦想。创业团队之间的分裂，与投资方的权力争夺，阴谋和背叛，赞扬和指责，这听起来真是个更有文学性的故事。关于创业，关于梦想，关于我们能留给后人的一切，看上去不断变化，却又难以改变。就像《中国合伙人》里说的那样，“不是我们改变了世界，而是世界改变了我们”。



如今的腾讯已成为一个围绕QQ平台的媒体帝国，创业能走到这一步，金钱已不再重要

不管怎样，我们都知道这个世界并不美好，所以我们才有梦想去改变它，究竟谁改变谁，不要太早下结论。乔布斯固然驾鹤西去，倪光南至今壮志未酬，但现在的世界，和他们之前的那个世界毕竟在变得更加美好，梦想的迷人之处就在于此，它永远在前方，触不可及，但你灰心丧气的时候，你会发现已不知不觉身在其中了。

只要你不放弃梦想，你就永远不会失去青春。这句话送给正在面临“史上最难毕业季”的学弟学妹们。希望马化腾的童话，能在你们的身上延续。



移动平台精品应用

■策划　本刊编辑部

生活总是在不知不觉间发生着变化，就像桌面领域曾经是众人视线的焦点，但稍不留神，舞台主角就悄然换成了小小的智能手机。移动平台的硬件发展速度快得令人咋舌，每代产品性能都有非常显著的提升，智能手机与平板几乎可以替代PC完成大部分工作，而且它们的便携性与易用性更好。

伴随着移动平台兴起的还有软件商店，它给开发者带来了可靠的盈利途径，也是保证平台活跃度的基石。空前繁荣的软件市场满足了用户对于不同类型软件的需求，但在某种程度上也给人带来了选择上的困惑——同类应用繁多，作为一个不是很有经验的手机用户，真搞不清哪一款更好用。因此本期专题就给大家推荐一些各平台上的精品应用，它们可不仅仅是“装机必备”软件那么简单哦！

移动浏览

Chrome Beta

平台：Android
售价：免费





Android平台用什么浏览器最放心？笔者认为当然是谷歌自家的“Chrome Beta”。虽然这个版本还挂着“Beta”的头衔，但测试版的稳定性有时候反而会好于一些所谓的正式版，更何况还能率先使用一大批新功能，我们没有理由拒绝它。考虑到桌面版Chrome已经支持Google Now，浏览器结合私人电子助手的时代已经不远了！

截稿时Chrome Beta版本为28.0.1500.21，使用了谷歌新开发的Blink内核，网页加载速度飞快。自带的手势操作功能让日常浏览变得更加方便自然，例如用手指在屏幕右侧边缘向中间滑动时，页面就会切换到其他已打开的标签。“减少数据流量消耗”也是Chrome Beta最值得称道的功能之一，开启之后用户相当于通过谷歌代理服务器来访问压缩后的网页，平均节省流量达50%左右，甚至还可以访问一些平常无法打开的站点，真正实现了“科学上网”。如果说Chrome Beta有什么缺点，那就是目前仍不支持安装扩展插件，不过这或许也说明谷歌认为移动浏览器目前没有必要承担额外的职责。

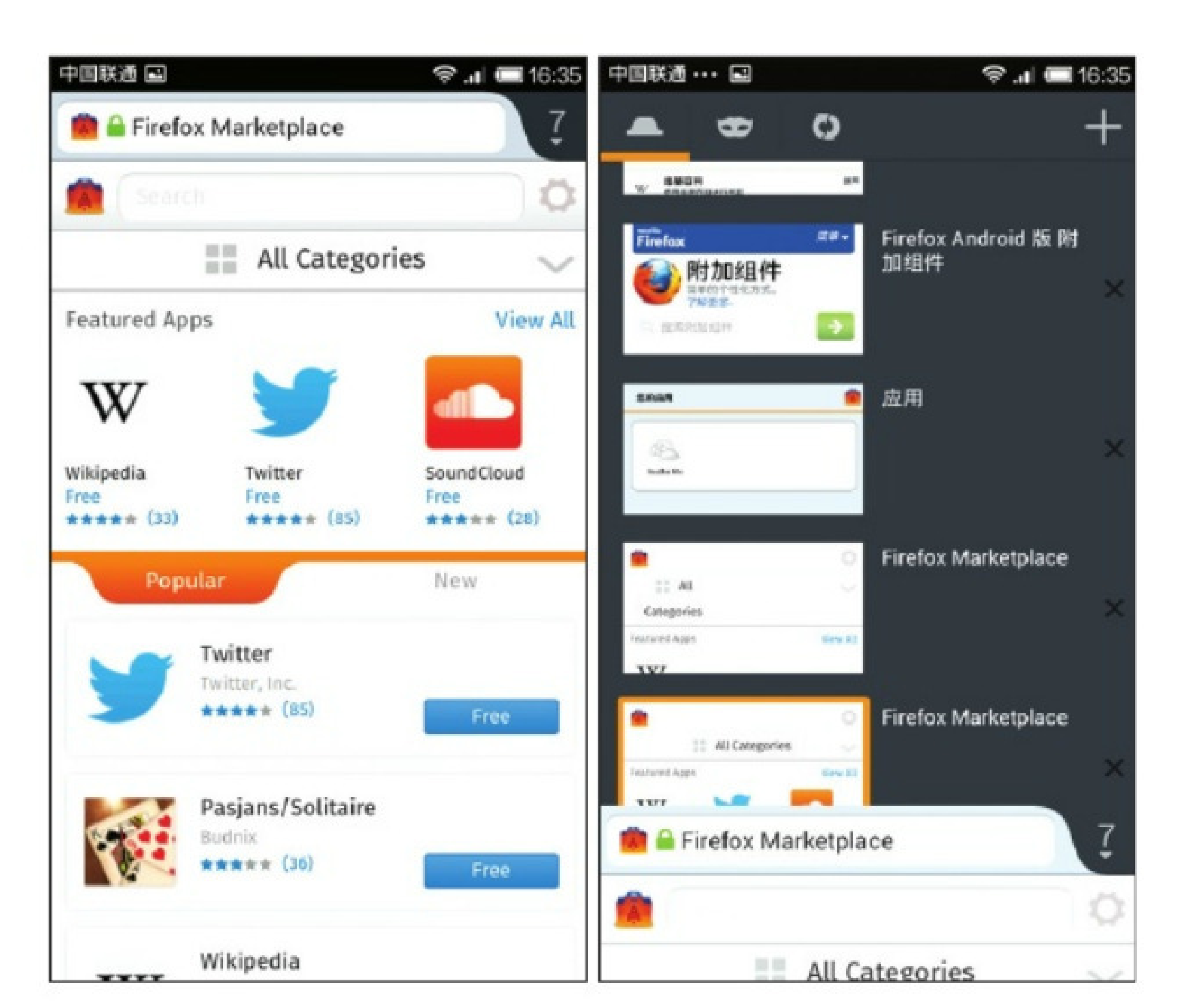
“Firefox Beta”同样是正式版推出前的尝鲜版，它优于Chrome的最重要一点是可使用扩展插件，只需点击“工具→应用”和“工具→附加组件”选项，就能分别进入“Firefox Marketplace”应用商店和附加组件页面。前者能为浏览器加装手势操作、广告屏蔽等插件，后者提供了功能完整的网页应用程序。这意味着用户不仅能拥有媲美桌面版Firefox的超多功能，还能安装大量Firefox OS应用，综合体验再次上了一个新的台阶。另外值得一提的是，Firefox Beta还集成了很多基础辅助功能，包括保存页面为PDF、同步标签、阅读模式、隐私浏览以及文字重排。其中文字重排功能笔者颇为喜爱，开启后缩放屏幕时文字会自动换行，阅读小说之类的页面会非常舒适。

Firefox Beta的网页加载速度很快，但前提是不能安装过多的插件把内存占满。笔者简单测试了一下，用Firefox Beta开启6个标签后观察内存和流量使用情况，发现仅占用了35MB内存，不过流量消耗为7.8MB，略高于Chrome Beta的5.4MB。

Firefox Beta

平台：Android
售价：免费



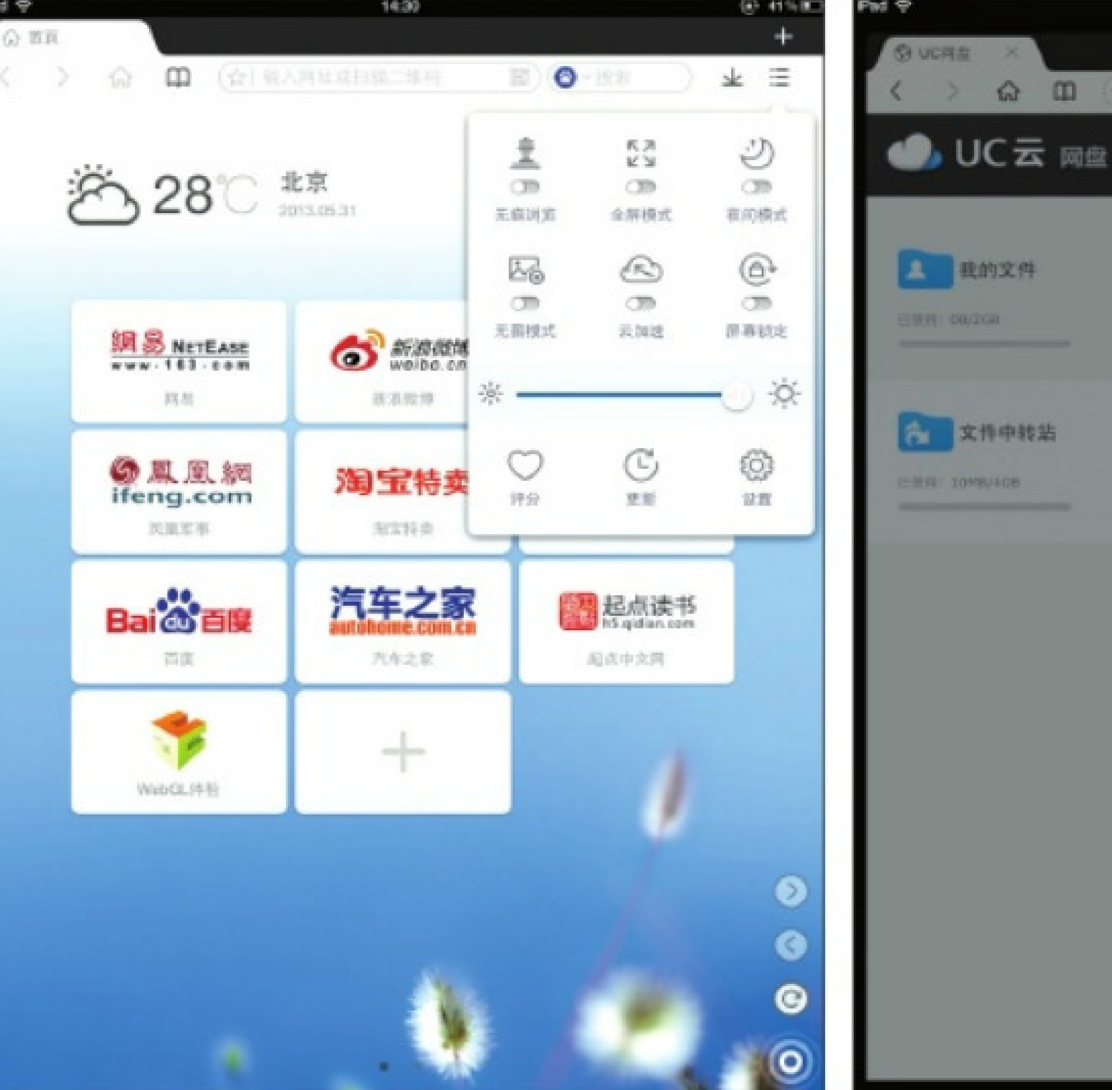


UC浏览器iPad版

平台：iOS

售价：免费







作为国内第三方浏览器的领军品牌，UC浏览器目前占领了国内手机浏览器市场60%以上的份额，今年3月份更是针对全平台平板设备推出了UC浏览器Pad版本，为平板电脑用户带来更快更方便的上网浏览新体验。

UC HD iPad版是iOS平台首个支持WebGL标准的浏览器产品，可大幅提升网页中的3D图形与动画显示性能，为未来更好地支持复杂网页甚至网页游戏打好基础。人机交互方面，UC浏览器独创了双指手势控制页面新建、关闭、窗口切换，单指手势控制页面前进/后退等全新功能。“稍后阅读”可以让用户在看到感兴趣的网页后，只需点击地址栏内的星型图标就可以随手将网页保存下来日后阅读，让用户摆脱了对无线网络的依赖。云下载功能是UC浏览器iPad版的另一大特色，目前已支持FTP、迅雷、快车等下载协议，PC和iPad均可以访问UC云端获取文件。

如果说腾讯是“一直在模仿，从未被超越”，那么Opera可以说是“一直被模仿，一直被超越”。虽然这是网络上流传的一句玩笑话，但是也从另一个角度肯定了Opera品牌源源不断的创新活力。

刚刚推出不久的“欧朋浏览器8.0”拥有230多项创新功能，是第一款有机融合了通用搜索和垂直搜索内容的移动浏览器，其设计初衷就是想让用户在海量数据中轻松、快速、高效地获取自己需要的信息。欧朋浏览器8.0推出了全新打造的全屏搜索页，汇集了网页、资讯、图片、视频以及多种垂直内容的全能搜索入口，不用输入网址只需单手向右滑动就能显示搜索框。快速拨号页面自定义你的最爱，即点即开；隐身浏览让你不留一丝痕迹，方便安全；多标签视图直观有趣，页面切换流畅自如。此外JavaScript的运行速度在欧朋浏览器8.0中实现了大幅提高，搭配省流量模式出色的网页压缩能力，最多可节省90%以上的流量。

欧朋浏览器8.0

平台：Android

售价：免费

移动阅读

网易新闻

平台：iOS/Android/WP

售价：免费





上班途中、工作间隙、睡觉之前浏览一下国内外大小新闻是现代生活的标志。“网易新闻”聚合了电视与平面媒体的多平台资源，实现了重大新闻第一时间及时推送，并坚持多年来“无跟贴，不新闻”的独特风格。其原创内容“每日轻松一刻”幽默风趣，颇受读者们的欢迎。网易新闻关注民生和社会热点，报道的内容往往能激发网友的热烈讨论，某些犀利的评论甚至比新闻本身更值得一看。

网易新闻客户端内置天气预报、网易邮箱、夜间模式、搜索新闻和离线下载等插件，即使手机硬件配置较低也不会影响阅读体验，而且每一项都可在设置中单独关闭。和浏览普通的新闻网页相比，网易新闻中的所有的栏目均可自定义位置，用户可以把感兴趣的内容放在最顶端。看到喜欢的文章或者跟帖内容，还可以很方便地随手分享到新浪微博、人人网、QQ空间等社交平台。此外网易新闻Android版还带有窗口小部件，添加到主屏幕后即使不开启应用也能随时查看头条新闻。

在高中时期就非常热爱IT行业的读者肯定不在少数，甚至一些初中生利用课余时间自学编程并小有成就，打算毕业后从事相关行业。国人开发的这款“Startup News”就能为你带来关于创业、技术、产品等方面值得关注的内容，虽然略偏向小众，但文章有深度、知识性强，可以满足学习计算机方面知识的欲望！

Startup News经常会转载有价值的视频教程、图书资源以及示例技巧，正在学习编程的用户不妨多多关注，了解当下的行业动态，为自己做好规划；对于已经工作并从事IT行业的朋友，笔者建议每天抽出一点时间在软件里看看大家都在关注什么，及时获取最新的业内动态。遇到喜欢的文章一定要及时使用“分享”功能保存到本地记事本，以免原始地址删除而无法浏览。

Startup News

平台：iOS/Android

售价：免费





Zaker

平台：iOS/Android/WP

售价：免费





Zaker是一款国内知名的社交阅读应用软件，可以在一个平台下订阅不同网站的内容，例如微博、博客、报纸、杂志、网络新闻、图片、RSS、团购、Google Reader等。Zaker会对不同的订阅内容进行重新排版，并仿照杂志的样式呈现给用户，整体阅读体验较好。使用新浪微博账户登陆软件后，点击头像会进入分享界面，其中包括了所有你关注的用户分享的文章，可以“赞”或进行评论，把它们再一次分享给关注你的朋友。

在不断完善内容订阅、喜好推荐等基础功能之后，Zaker已经把触手伸向了社交领域，笔者认为它的发展潜力会很大，用户只需在微博上多关注一些用户，就能阅读到经过他人筛选后的优质文章。

“ezPDF”是公认的最优秀的PDF阅读软件之一，能够带给用户最优质的PDF阅读体验。它具有独特的书页式翻页效果，打开大型文档也毫不拖泥带水，甚至还能直接播放文档中嵌入的视频。阅读时遇到感兴趣的内容，可以直接在PDF上进行标记，此外软件还提供了荧光笔、便签、语音记录等功能，因此还可以把它看作成一个兼具记事功能的小工具。

ezPDF具有习题整理功能，支持快速索引并找到保存的文档片段。ezPDF兼容三星S Pen触控笔，尤其适合在大屏幕的设备上边阅读边做笔记，对ePub格式也提供了支持。由于内置功能较多，软件运行起来会占用不少系统资源，如果你只有阅读PDF的需求，也可以换用小而精的“Mantano Reader”。

ezPDF

平台：iOS/Android

售价：25元（iOS）

移动浏览 | 移动阅读 | 视频播放 | 生活辅助 | 在线购物 | 出行拍照 | 美化增强 | 沟通联络 | 办公辅助 | 创意工具

移动阅读

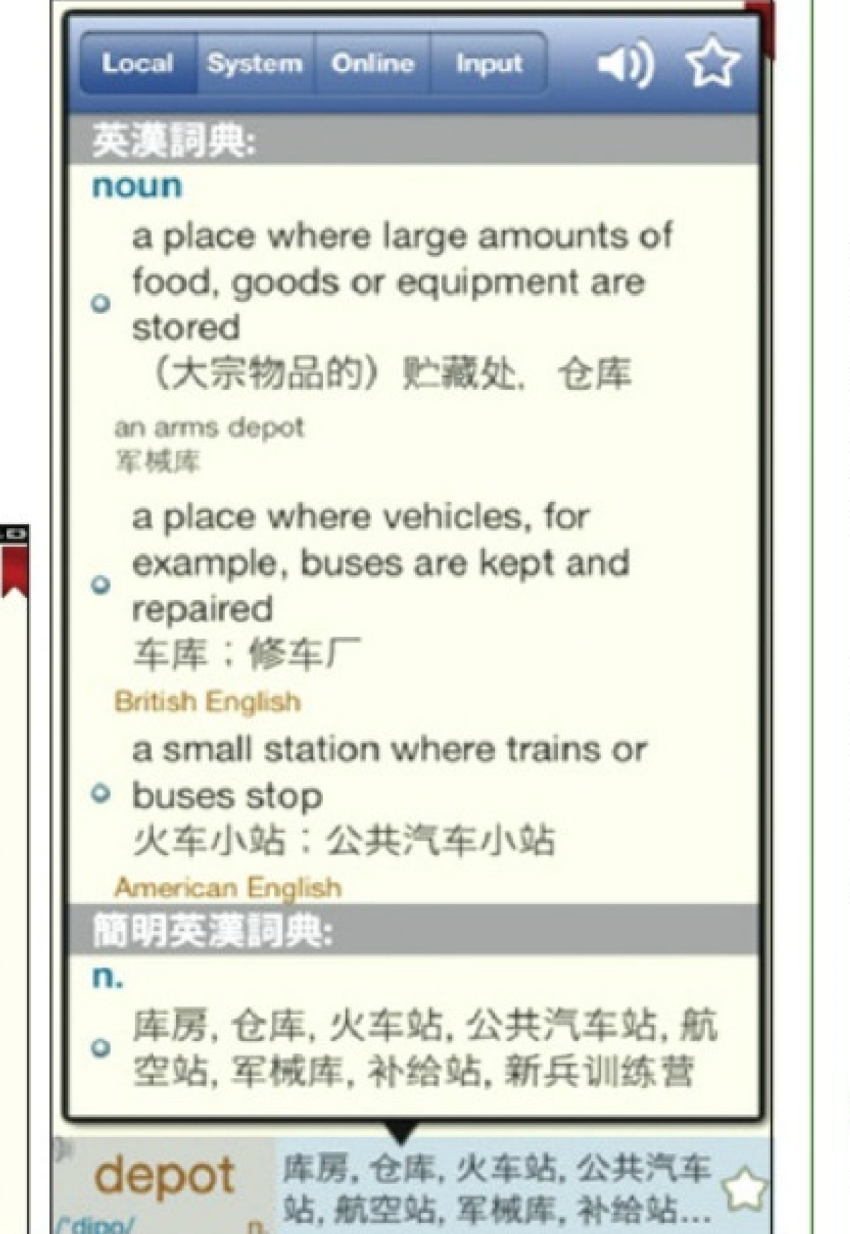
蒙哥阅读器

平台：iOS

售价：18元







立志想要学好英语的人常常会暗暗发誓“从今天起只看英文原著”，接着就马上下载了几本流行的英文小说导入到手机中，可结果通常是没看几眼就开始叫苦不迭——因为太多单词不认识，来回切换单词查询软件非常痛苦。“蒙哥阅读器”集阅读、词典、背单词于一身，支持ePub、MOBI、TXT、DOC等格式，适合中高级英语学习者，让你一周读完一本英文书不再只是梦想！

用蒙哥阅读器打开ePub文档时，屏幕左侧会显示每页文章中出现的单词，程序会根据Collins词频按照不同难度进行颜色标记，重要词汇一目了然。遇到不会的生词可以随手把它加入生词本，或者长按单词直接调用词典进行查询。内置词典支持发音朗读，只要不是特别偏僻通常都能找到，并且还可以使用内置浏览器访问多个在线词典。所有收录的生词可根据遗忘曲线自动安排复习，曾经出现过的句子会在你复习时再次出现，有效强化记忆。

在线漫画软件算是移动阅读客户端比较特殊的一类应用，由于受到手机屏幕以及漫画图片尺寸的多种限制，在手机上看漫画其实是一件很困难的事情，多数阅读器的体验效果都不太好，不断缩放的阅读方式严重打断了阅读漫画的连续性。“布卡漫画”采用“卷纸模式＋智能定位”的展示方式，能够智能地对图像内容进行识别，用户每次点击翻页时都能准确定位到每个漫画的分格框中，保证视觉焦点一直集中在屏幕中央，有效提升了阅读漫画的流畅感。

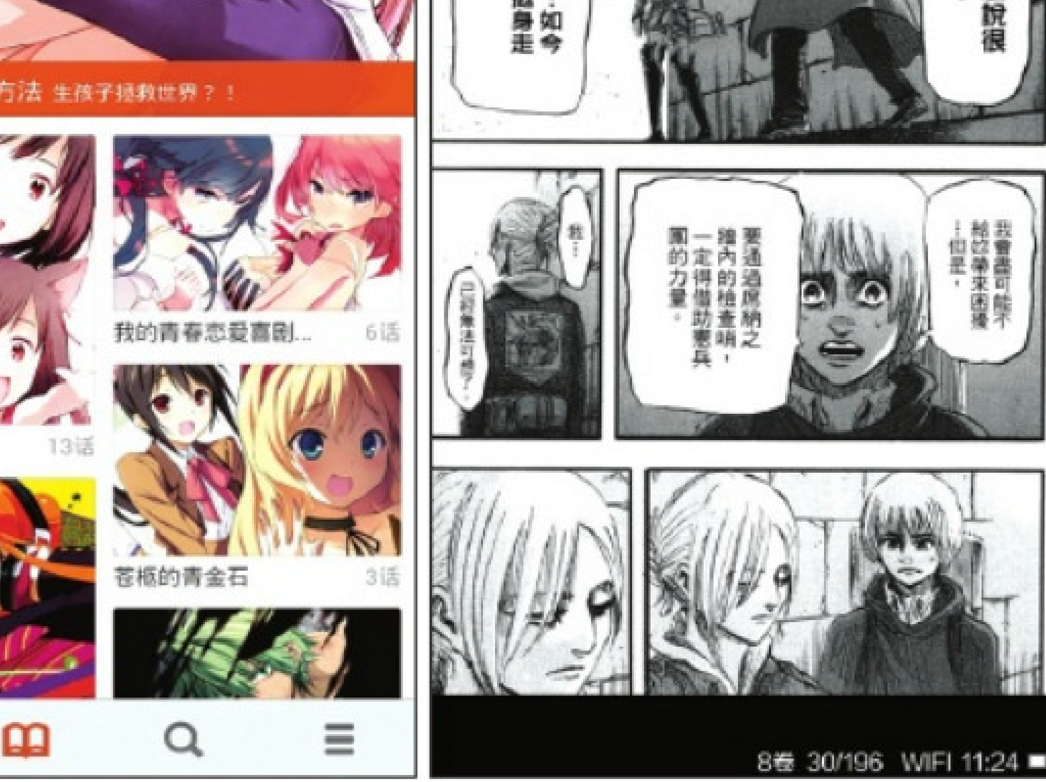
布卡漫画拥有非常丰富的漫画资源，支持离线下载，对于喜欢的作品可以进行收藏和评论，连载漫画更新时还会在通知栏出现提醒。阅读过的章节会自动将图片缓存保存在本地，回看时能节约大量时间和流量，如果担心占用存储空间，还可以让程序每天自动清理。此外布卡漫画在官方网站上还发布了“尝鲜版”，Android用户和已越狱的iOS用户可直接下载安装，提前试用新功能。

布卡漫画

平台：iOS/Android

售价：免费





WPDang

平台：WP
售价：免费





“在迷恋iPhone、玩耍Android、怀旧WebOS、鄙夷Blackberry，对Meego恨铁不成钢之后，一群玩过WinCE、有过PocketPC、用过Window Mobile的家伙回归到Windows Phone，重新找寻和分享那些原始的乐趣。”这便是WPDang独特的组织文化。

自从微软在2010年底正式发布新一代智能手机操作系统之后，WPDang就一直密切关注Windows Phone平台的最新动向，在官网和微博第一时间提供国内外各种资讯动向、独家爆料、发布会报道、使用技巧以及深度剖析，在Windows Phone的生态圈中颇有名气。如果你想快速了解微软全线产品的一切，关注WPDang肯定没错！使用“WPDang”阅读应用可以让你快速获知微软的最新新闻，带给你客观、真实、全面的产品信息。

Windows Phone平台的读书软件长期以来因为受制于操作系统本身的诸多限制，只能使用网络空间或者图书管理器实现数据同步，用户体验并不理想。“书中圣”针对新老平台用户的使用难点，在文件导入功能方面做出了很多创新，提供了5种不同的书籍同步方法。

如果你使用的是Windows Phone 8手机，推荐采用最为方便的“无线传书”功能，只要电脑和手机处于同一局域网中，就可以在电脑上通过浏览器对手机书库进行操作。小说网站上提供的EPUB、UMD以及RAR文件，也可以下载到书中圣中直接打开阅读。如果使用的是较早的Windows Phone 7系列机型，就需要使用SkyDrive或者管理器进行同步。此外书中圣的操作方式、目录分析、排版设置、配色调整等功能也十分齐全，完全可以和较为成熟的Android、iOS下的流行阅读软件媲美。

书中圣

平台：WP
售价：免费





移动浏览 | 移动阅读 | 视频播放 | 生活辅助 | 在线购物 | 出行拍照 | 美化增强 | 沟通联络 | 办公辅助 | 创意工具

视频播放

搜狐视频

平台：iOS/Android/WP
售价：免费









目前国内在线视频领域的龙头老大无疑是优酷土豆，后面虎视眈眈的有搜狐、百度和腾讯，各家为了争夺网络播放版权可谓是挥金如土，百度更是以3.7亿美元高价收购PPS视频业务。如今战火已经烧到移动平台，搜狐视频则是信心满满，张朝阳公开表示，搜狐视频要力争成为国内最好的视频产品。搜狐采取的行动是与联通合作，推出了“15元手机搜狐视频本地包月无限流量”业务，用户花少量的钱就能收看海量的连续剧、电影和综艺节目，再加上搜狐视频提供的电视直播和动漫新番，性价比相当高。

“搜狐视频”客户端支持离线下载，除了一些版权限制非常严格的内容以外，很多资源都能下载到本地后离线观看，此外视频订阅功能还会及时提醒你哪些剧集最近有更新。播放视频时，软件内置的手势操作让影片控制更加简便，微博分享功能则融入了一些社交属性，整体体验较好。当然，各家视频网站的版权内容都不一样，想要看全的话要多安装几个客户端才行。



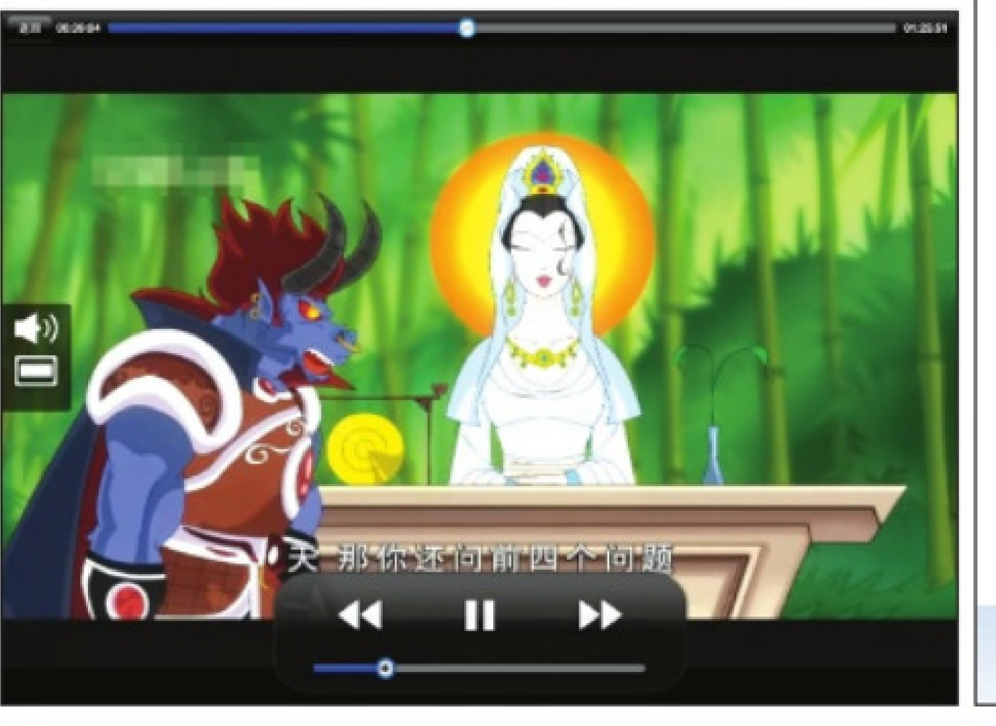
朋友间只要一提起“快播”总是会心一笑，自诩正派的人绝不会把那个图标摆在桌面上……快播在视频领域算是个奇怪的特例，产品本身不提供任何资源，只要你感兴趣就可以自己搭建一个网站传播QVOD协议内容。因为其P2P的特点，有关部门对它难以监管，所以快播资源的丰富程度会多到超乎想象。iOS平台上的播放器“多屏互动浏览”，则是快播的又一“马甲”力作。

多屏互动浏览支持QVOD协议，内置播放器可解码RMVB、AVI、MPEG等主流影音格式。软件启动后会进入“影视搜索”页面，帮助用户快速搜寻互联网的上的各种资源，也可以在地址栏中输入网址来打开含有QVOD协议的页面，点击一下链接视频就会载入，热门视频几乎几秒内就能开始播放。软件会自动记录播放过的视频，在线播放不流畅的话，不妨从记录中找到下载地址直接保存到本地（后台最多可同时下载4个任务）。

多屏互动浏览

平台：iOS
售价：免费







哔哩哔哩动画

平台：
iOS/Android/WP（非官方）
售价：免费





在国内ACG圈子中，哔哩哔哩算是宅人公认的最优秀弹幕视频网站之一，提供了动画、游戏、音乐、娱乐、合辑、新番以及科学技术7个版块的内容，宅人口中的“B站”就是动漫迷们为它起的昵称。其实哔哩哔哩并不属于小众站点，就算不是宅男，没事看看动漫、美剧或瞧瞧电竞解说，也是一个相当不错的去处，其资源丰富程度和更新速度绝对不会让你失望。哔哩哔哩没有自己的视频服务器，所有内容均是用户上传到其他网站再“搬运”过来。这样做的优点是让资源更新更为积极，缺点是稳定性和有效性没有保障，比较早期的投稿可能会失效。

哔哩哔哩客户端目前已支持离线播放，进入视频页面后点击工具条左边第2个图标就能开始下载。注册用户用账号登陆后还能把剧集加入收藏，回看时可以直接在“个人中心”找到。哔哩哔哩客户端支持iPad分辨率，对Android平板的支持也不错，与它同类的还有AcFun，可惜它的人气已大不如前了。

网络视频是当今用户的主流选择，能在线观看的内容没人愿意费时费力地下载到电脑里，所以本地播放器的市场需求已大不如前，有时甚至给人一种江河日下的感觉。然而对于那些“下载党”来说，网络视频的质量远远无法满足他们的需要，而且一旦脱离了网络便什么也干不了，因此一款操作简单、支持硬件解码的播放器就变得必不可少。

iOS平台有“RushPlayer”“AVPlayer”等耳熟能详的名字，Android平台也有“MoboPlayer”“MX Player”等佼佼者，本次之所以推荐“DicePlayer”，是因为它既有MoboPlayer的弹窗播放功能，又能直接播放局域网中共享的影音文件。使用时在播放界面向左滑动就可添加文件，与桌面电脑共享数据时直接输入IP地址即可。DicePlayer支持AVI、MOV、MKV、FLV、AVI、WMV、MP4等主流格式，对SSA、SMI、SRT、VoBSub的字幕文件兼容良好，加上操作异常简单，一经推出便俘获了一大批忠实用户。

DicePlayer

平台：Android
售价：6元

移动浏览 | 移动阅读 | 视频播放 | 生活辅助 | 在线购物 | 出行拍照 | 美化增强 | 沟通联络 | 办公辅助 | 创意工具

生活辅助

知趣天气

平台：Android
售价：免费





说到天气类应用软件，国内的“墨迹天气”“天气通”等产品相信大家已是耳熟能详，不过由于很多应用都内置了天气查询功能，而且很多用户又对此类产品的需求不高，使得天气类软件的发展基本原地踏步。

“知趣天气”或许已经意识到了这一点，它在界面和功能设计上处处体现出了女孩子般的细心，所有图标都以卡通风格展示，用户可以随心所欲地移动屏幕上的小物件，随手就可把天气情况共享到微博或者QQ上，或是通过其他应用发送出去。知趣天气为用户提供了最近3天的天气情况以及当天的空气质量指数，点击具体某一天，还能分别查看上午、下午、前半夜、后半月的气温与天气。此外该软件具有天气预警和节日倒计时功能，它们都可以在桌面小部件上进行展示。“花卉养殖系统”是知趣的一个特色功能，也是提升用户黏度的一个设计，你可以养殖、采摘花朵并解锁相应成就，一步步升级成高级花匠。

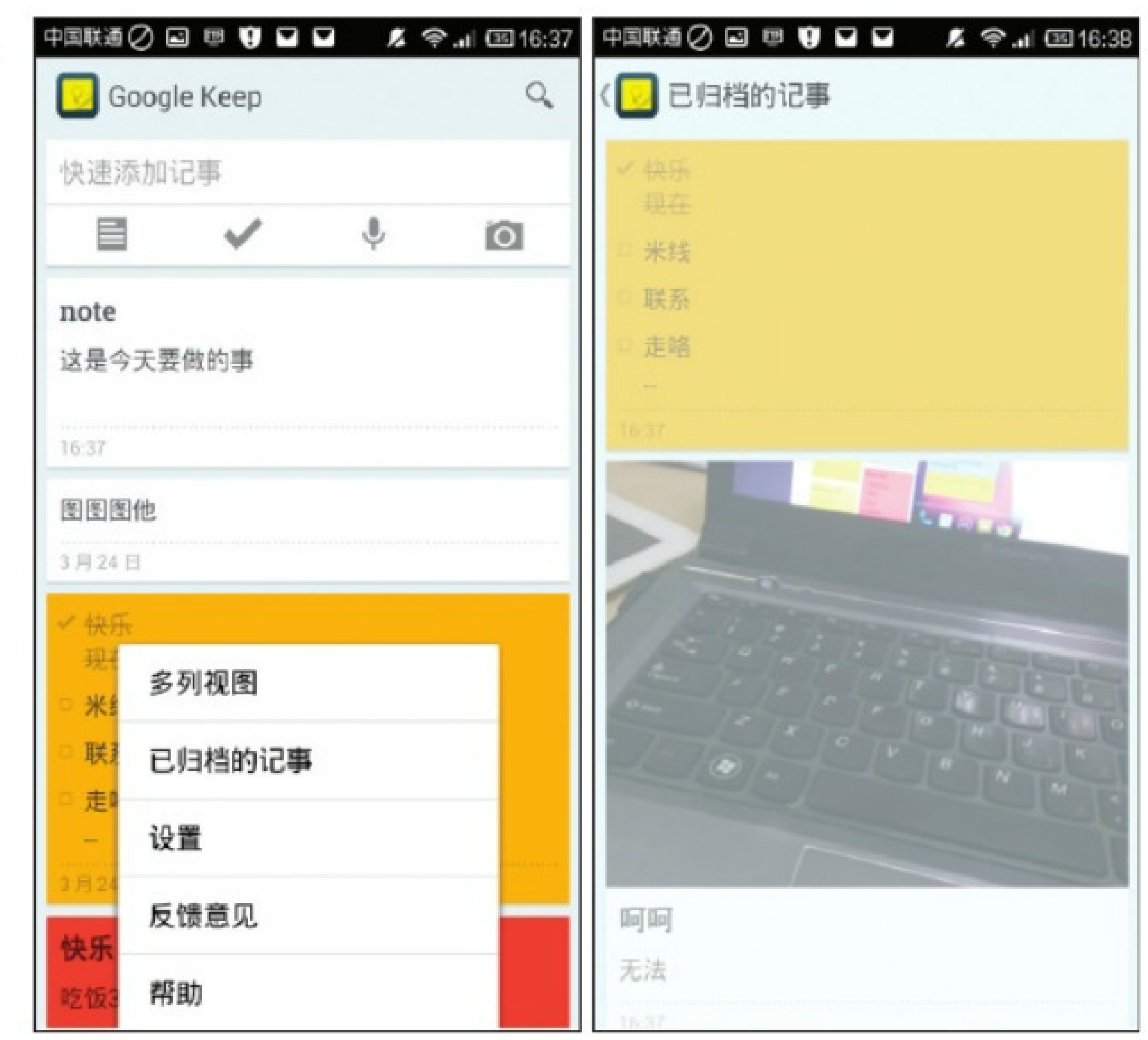
一般情况下，系统自带的便签工具就可以满足大多数人的需要，不过要想使用清单并添加多媒体内容，还要在不同设备上进行同步，“Google Keep”则是更好的选择。笔者喜欢它的原因在于精简美观，各条记录就像纸片贴在墙壁上，并且还可以与Google账号绑定，特别适合在Android手机上使用。

基础功能方面，Google Keep中规中矩，用户通过顶部的按钮可添加文字、清单、语音、照片共4种记事项目。文字类记事适合简单记录，字体较大，在列表中最为显眼；语音类记事适合在不方便打字的场合下进行记录；清单和图片内容可直接创建，也可在其他类型的记事中手动添加。根据事件的重要性，用户可以设置不同的背景色，便签颜色也会随之改变。操作方面只有一个技巧，已完成的条目向左或向右一划即可将其归档，或在长按后选择删除。此外Google Keep配有小挂件，摆在桌面上使用会很方便。

Google Keep

平台：Android
售价：免费





MyScript Calculator

平台：iOS/Android

售价：免费





系统自带的计算器工具在功能上通常非常有限，一旦输入错误有时候必须从头计算，十分让人气愤。所以笔者推荐“MyScript Calculator”进行替代，它的特别之处就在于无须按键，完全采用手写录入。

MyScript Calculator可以将你手写的数字和符号神奇地识别出来，并实时给出计算结果。支持的数学符号包括基本运算、乘方、指数、括号、三角函数、反三角函数、对数，以及常量“π”和“e”。软件的识别成功率不错，能自动补齐公式，并有撤销和重做按钮。该软件自带一段视频教程，很多功能看一下就知道怎么用了。一个很有用的技巧是可以利用“？”符号让计算器帮你算出等式中需要填入的结果，例如输入“100/43＋?=7”，此时程序会自动用灰色字体在等式中给出答案。如果你需要计算高等数学中的微积分题目，可使用另一款计算器“Calculus Course Assistant”。

智能手机上一个知者甚少，但实用性极高的功能就是远程视频监控，利用手机随时联网的特点，只需安装相应软件，用户就能在手机上查看远程摄像头拍摄的画面。如今一些私立学校就为家长提供了“视频看孩子”的服务，方便大人们在手机上了解孩子的学习情况。

“掌上看家”是一款国产远程监控软件，使用方法是在其他PC或手机上安装“掌上管家”的应用作为采集端，用户在采集端上注册账号获得CID，再将CID、用户名和密码输入手机端软件，这样就可以在移动设备上看到实时视频了。掌上看家对于流量消耗控制得比较理想，系统默认图像分辨率是320×240，每秒15帧，每小时大约花费30MB。此外这款软件也可以用于防盗，画面上有物体经过会触发运动侦测功能，运动幅度超过预设灵敏度就会开始视频录制并发送邮件提醒，运动幅度持续低于预设灵敏度就会在30秒后停止录制。

掌上看家

平台：iOS/Android

售价：免费

在线购物

购物党

平台：iOS/Android

售价：免费





笔者不太喜欢用手机上网买东西，因为和淘宝卖家沟通时需要打字问“包邮吗？”“保证不是翻新吗？”之类的问题，用手机触屏键盘输入实在太慢，不能完全发挥出砍价的功底。但逛B2C网站就不一样了，商品价格都是固定的，还不用与卖家沟通，没事刷一下没准还能碰上促销商品，迅速下单可就占到大便宜了！

为了比价更加方便，可以使用“购物党”查询同款产品在天猫、京东、亚马逊、苏宁等主流B2C商城的价格，显示出近期的价格走势和用户评价，买之前做到心里有数。“购物党”提供了“促销活动”和“最新降价”栏目，能及时找出网上商城刚刚调价的产品。浏览商品时，可以按最新变价、关注度、降价幅度排序。软件内置浏览器，用户不必切换程序就能查看商品页面，立刻了解商品的详细情况，此外还支持条形码扫描，逛超市时也可以用它来比价，官方宣称能识别超过300万多种商品。

支付宝大家都再熟悉不过了，“支付宝钱包”则是它的移动版本，如果你使用手机上的淘宝客户端购买了商品，付款时就必须得使用它。该软件可以查看用户信息、账单，以及在手机上进行提现、转账，一些过去需要依赖电脑的操作如今都能在手机上轻松搞定。

支付宝的最大野心就是要统治国内移动支付市场，所以给用户的小恩小惠其实不少。例如只要有对方手机号就可以转账到对方支付宝账户或银行卡，不用花任何手续费，水电煤气缴费和信用卡还款同样也不收取费用。此外优惠券管理、手机缴费等功能也都十分贴近日常生活。支付宝钱包特有的“当面付”功能，让朋友间的支付宝充值变得非常简单，付款方点击“付钱”进入支付页面，收款方点击其头像进入“我的名片”页面，当双方的手机靠近时，付款方点击付款页面中的按钮使手机发出声波（人耳可听到“咻咻”声），收款方手机接收后会出现“已收到付钱请求”提示，同时付款方的客户端上会显示出收款方支付宝账号，此时双方配对成功，按照提示进行支付即可。

支付宝钱包

平台：iOS/Android

售价：免费







快递100

平台：iOS/Android
售价：免费





在网上买东西，买家最关心的就是快递把货运到哪了，虽然一些电商会很贴心地向用户发送短信通知，但绝大多数还需要自己到官网上查询，相当麻烦。“快递100”支持国内最常用的物流公司，用户使用摄像头扫描或输入订单号就可以记录包裹信息，点击“查询”即可获得快递状态。

快递100内置了国内大量快递公司的联系方式，点击图标就能直接拨打电话，或者打开快递公司的主页。快递100的iOS版分为免费和收费版，收费版售价18元，提供了快递状态变更主动推送服务，而且能一次刷新查看所有订单的情况，适合经常收发件的淘宝迷。如果经常查询国际快递，笔者推荐使用另一款软件“Packetracer”同时配合使用。

有的人喜欢逛淘宝，不知不觉就买了很多“没用的好东西”，浪费钱不说，更难受的是还得忍受家人的埋怨和唠叨，所以笔者推荐使用“Fancy”饱饱眼福就行了。Fancy是一款国外商品推荐软件，每天会不断刷新热门时尚的数码产品、时装以及稀奇古怪的小玩意。由于卖家都在国外，所以能有效遏制乱花钱的坏习惯，还能看看老外都在买些什么。

Fancy提供了中文界面，商品按时间线排列在窗口中，主页上没有具体的产品分类，只需一直向下拽就能看到各种各样的好东西。浏览时用户只能看到最基本的信息，包括照片、售价以及网友的评价。双击图片或点一下“喜欢”，产品就会存放在“我的收藏”里，相关评价会显示在“活动”菜单下。Fancy可以关联Google、Twitter、Facebook、人人网、新浪微博等账号，要是发现了好东西，让别人给你买也是个不错的主意！

Fancy

平台：iOS/Android/WP
售价：免费

出行拍照

高德导航

平台：iOS/Android

售价：50元





高德和凯立德都是国内导航软件的大品牌，笔者的感受是高德在移动端上的表现稍好一些，主要体现在与用户的交互上更符合使用习惯。它的收费版价格在同类产品中也并不算贵，免费版一样支持语音导航。免费版与收费版的最大区别在于，免费版导航时必需联网，就算之前下载好离线地图也是如此，导航过程时刻依赖云端数据。所以如果是开车进行导航的话，还是收费版靠谱些。

高德导航具有3D导航系统，可展示城市的立体实景，迷路时打开它参照一下地标建筑就能分清南北了。高德地图内容详细，电子眼预报、超速提醒、路口放大、实时路况等都是开车时必备的功能，如果要与朋友见面，还可以通过短信、微博、Email等快速与好友互通位置。高德还结合了LBS功能，可以搜索附近的加油站、停车场、便利店……最新版本的高德导航加入了网络导航功能，联网时不下载地图也能正常工作，如果本地有地图数据，导航范围超出已下载部分才会花费流量，所以如果平时只在本地活动，手机中不必存储所有地图包，应急时联网即可。

生活在大城市，出门坐公交很容易找不到合适的线路，“爱帮公交”专为绿色出行人士设计，它所提供的公交地铁数据信息全面、准确、更新速度快，覆盖全国400多个城市。

爱帮公交在操作流程上经过了细致优化，使用起来比网页版的搜狗、百度等地图网站更加方便。软件界面直观易懂，启动程序后直接进入换乘界面，并且支持语音输入，说一下站点名就能自动识别。爱帮公交也能智能选择起始和终点，在地图上长按2秒后，程序会自动提取该位置信息。爱帮公交会为用户计算出多个乘车方案，点击其中一项就可以查看乘车流程和预计到达时间等详情。点击“地图”图标会在地图上显示标记好的乘车路线，同时可以设置到站提醒或把线路转发给其他人。“我要回家”是一项很实用的功能，你可以事先设置好家的地址，忙碌一天之后只要在主界面上点击“我要回家”就可以显示最方便的路线。

爱帮公交

平台：iOS/Android

售价：免费

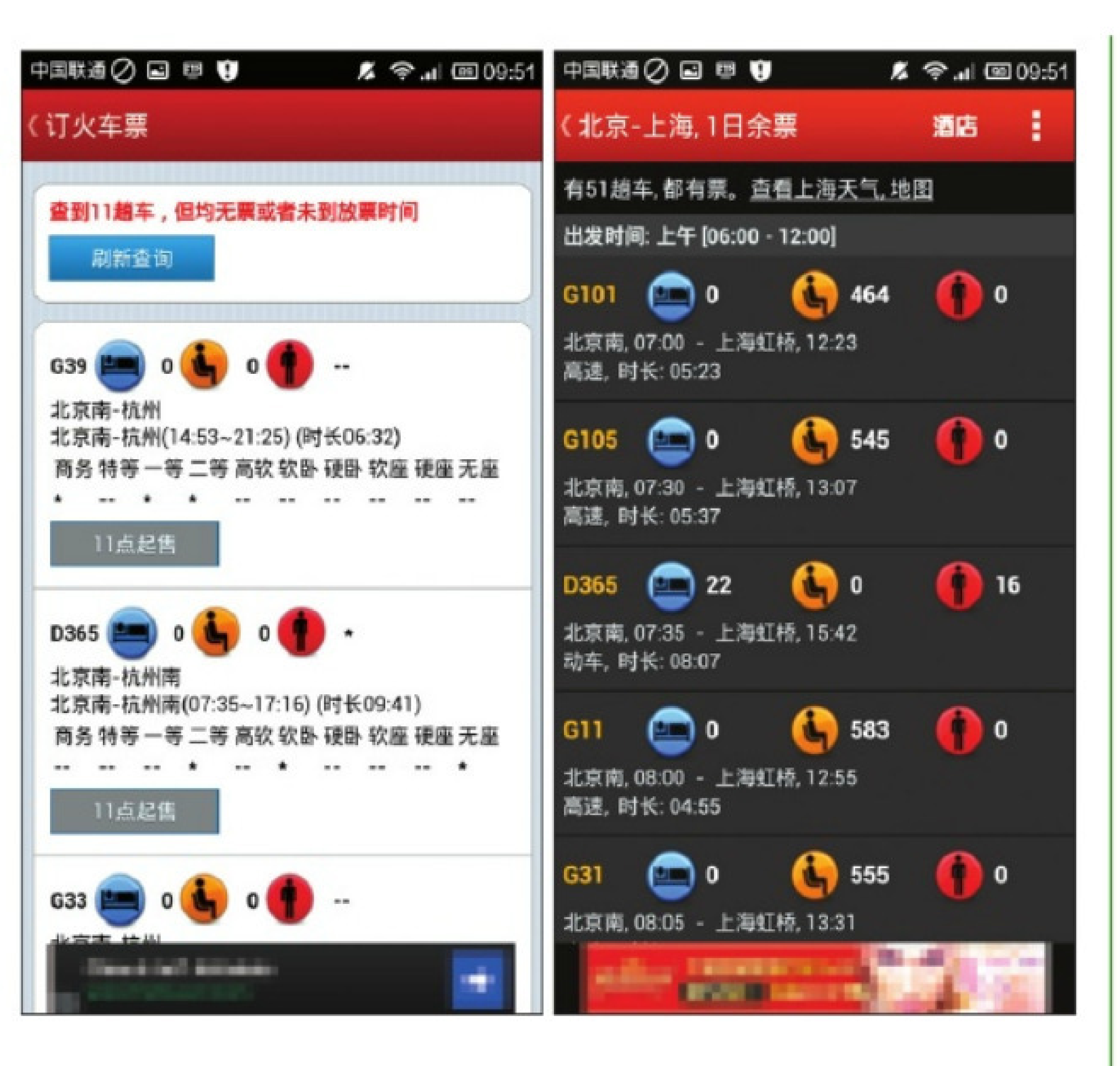




猜火车

平台：iOS/Android
售价：免费





每年不管是春运还是其他客运高峰时段，人人都遇到过买票难的问题，即使是原铁道部斥资3亿元人民币打造的12306网上平台也不能解决，真不知道我们何年何月才能不为火车票而纠结。“猜火车”提供的火车信息服务也许能帮上忙，火车余票、时刻表、停靠车站、票价、火车售票处、正晚点查询等信息一网打尽，并且支持通过12306手机订票。

余票查询使用的是官方数据，准确可靠，时刻表和票价信息也会在你每次查询后取得最新数据，没有网络连接时支持浏览缓存的数据。售票网点查询可输入地名也可从地图查看，不过最方便的是利用GPS定位，迅速找到身边最近的售票点，之后就可以直接拨打售票点电话，查询票务信息。查询车站信息时，软件还会提供当地的天气预报，让用户提早准备。接送朋友前，你可以用正晚点查询功能了解指定车次的行驶状况，避免浪费时间。猜火车提供火车票真伪鉴定功能，先用摄像头扫描火车票上的二维码会得到一串数字，再将它与火车票左上角票号后面的数字进行比对，如不一样很有可能是假票。

旅行让人生活充实、增长见识，而且出国旅行不一定非要跟团，很多西方人就特别钟爱自助游，自己制定出行计划玩得会更开心。如果没有相关经验怎么办？“穷游锦囊”就是一款不错的旅行指南软件，它提供了多个国家的热门景点信息，包括当地的风土人情、交通住宿、景点导游、安全忠告等，出发前最好仔细看看。

穷游锦囊把重点锁定在“穷游”上，但也并不是说你要在旅游时特别小气，而是坚持每一分钱都花得有价值，拒绝被当地奸商忽悠。例如“该不该给小费？该给多少？”等问题，这款软件都会给你参考。软件里的所有内容均为原创，并且附有漂亮的图片，全部出自国人视角，读过之后对异国情况就会有基本了解。模板化的结构让查阅特别方便，而且内容涵盖面广，从最基本的注意事项、必去景点、特色美食，到重要的地标、街道、车站和医院等的交通地图一应俱全。打算去某个地方旅游之前，只需在“穷游锦囊”中下载一个看看，遇到紧急情况就不会不知所措了。



穷游锦囊

平台：iOS/Android
售价：免费





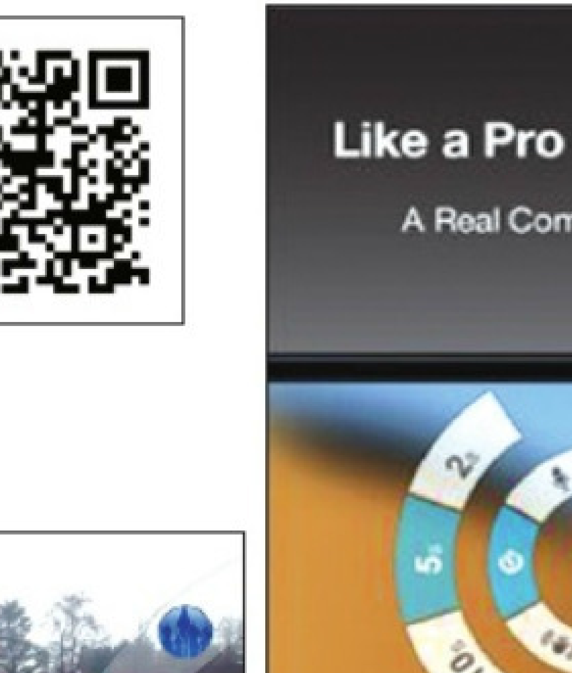
出行拍照

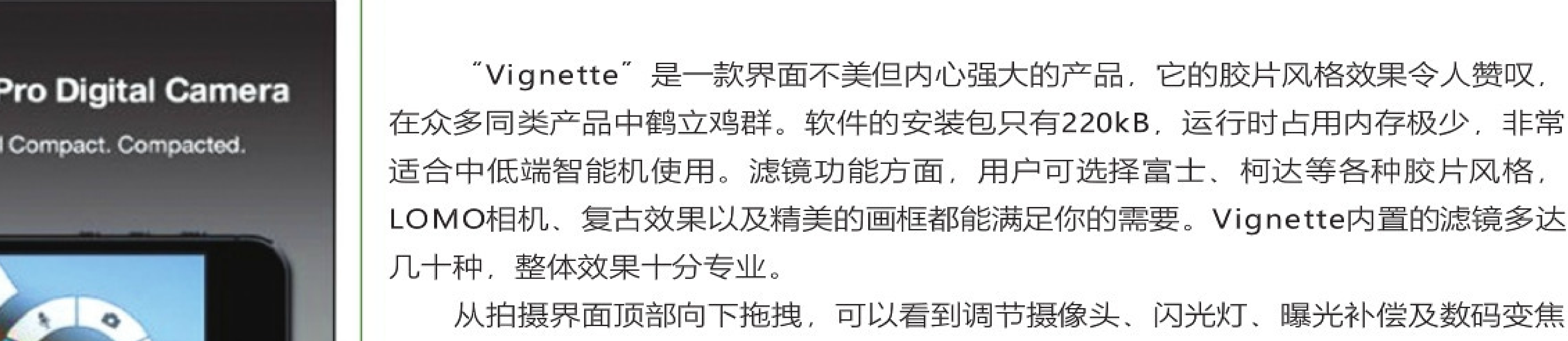
Blux Camera

平台：iOS
售价：6元









旅行时总要拍照，如果不打印大尺寸的相片，主流的智能手机就能胜任。拍照软件方面，笔者在iOS系统上一直使用“Camara+”，它的风格最接近原生相机工具，需要更傻瓜化的功能时，再配合这款“Blux Camera”会更加得心应手。Blux Camera拥有流畅的手势操作，在拍摄界面中上、下、左、右滑动就可打开相应功能。此外该软件还独家具备“P.E.A.R”技术，该功能会分析当前场景的环境与光线并识别拍摄主体，自动选择最佳的拍摄设置方式。

使用P.E.A.R功能需要开启定位，使用时先把手机对准物体，再点击屏幕左上角的按钮，程序会自动获取用户所在地的天气情况并使用对应的优化参数。之后软件会设置好情景模式与滤镜效果，语音提示效果很酷。P.E.A.R还能有效消除镜头产生的炫光和紫边，拍摄者基本不用为调整参数而操心。拍摄文字内容时，Blux Camera能自动应用“白板识别”，拍出的照片白色更白、笔迹更黑，适合办公文档记录。

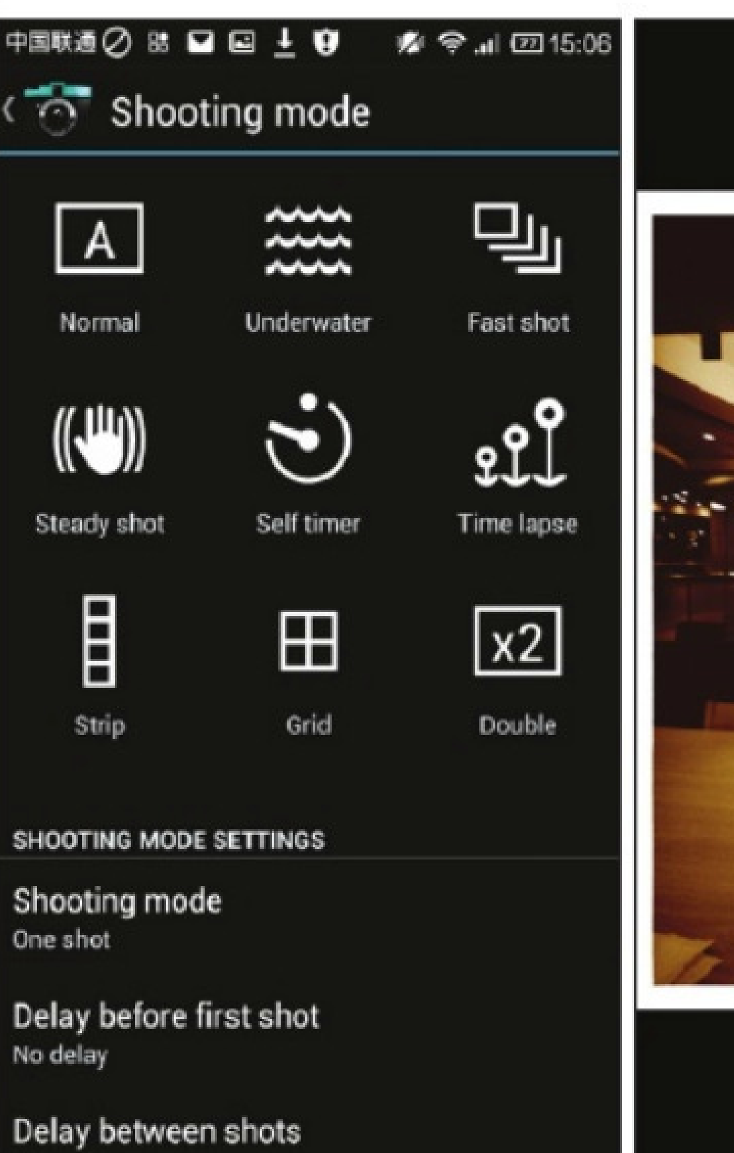
“Vignette”是一款界面不美但内心强大的产品，它的胶片风格效果令人赞叹，在众多同类产品中鹤立鸡群。软件的安装包只有220kB，运行时占用内存极少，非常适合中低端智能机使用。滤镜功能方面，用户可选择富士、柯达等各种胶片风格，LOMO相机、复古效果以及精美的画框都能满足你的需要。Vignette内置的滤镜多达几十种，整体效果十分专业。

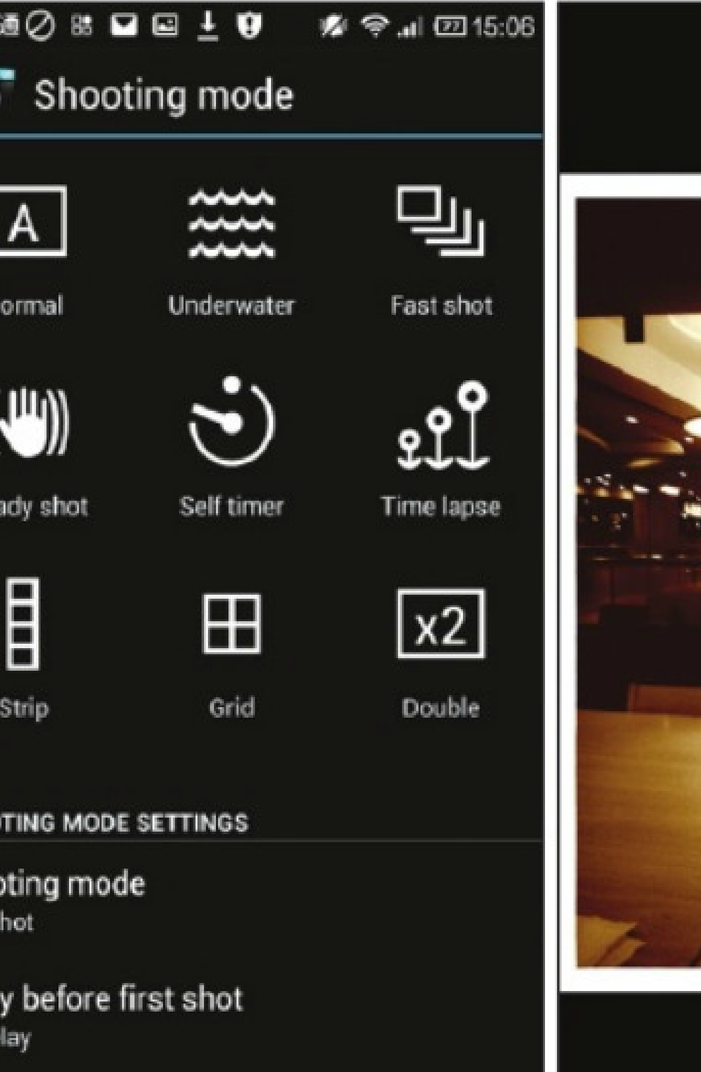
从拍摄界面顶部向下拖拽，可以看到调节摄像头、闪光灯、曝光补偿及数码变焦菜单，其中数码变焦最高支持10倍，拍摄后有锐化处理，画质提升明显。从底部向上拖拽，可以调节拍摄模式、相片像素、应用滤镜等设置。软件默认是随机拍摄模式，即随机指定滤镜和相框，让用户每次拍摄得到的效果都不一样，遇到满意的搭配时，还可以保存下来以后备用。

Vignette

平台：Android
售价：15元



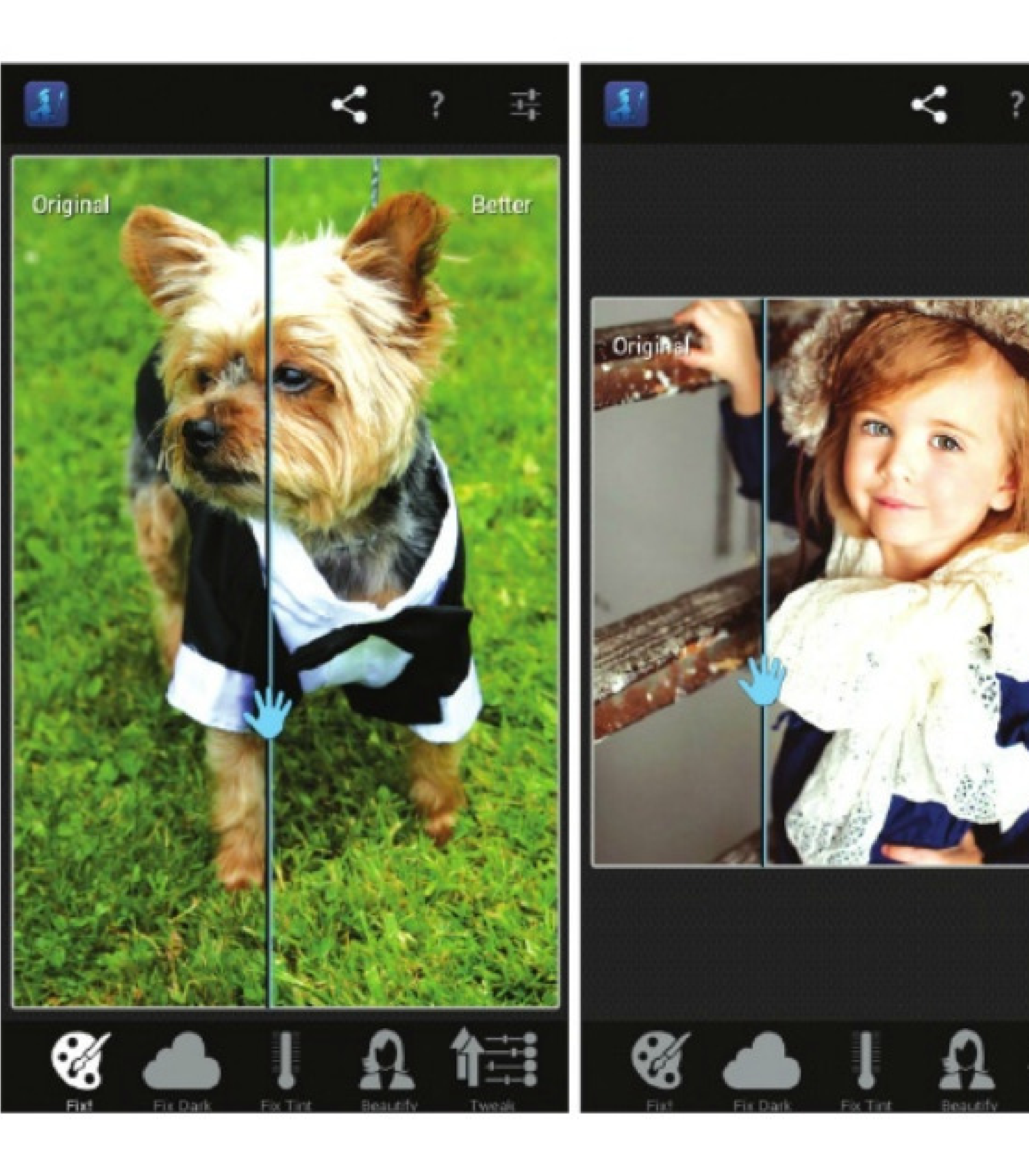




Perfect Clear

平台：Android
售价：18元





国内图片美化应用领域，美图秀秀基本上一家独大，如果你想追求简单极致的操作方式，不妨把“Perfect Clear”作为主力软件。Perfect Clear照片优化功能齐全，白平衡、色彩、亮度、高光、暗部等设置一应俱全，磨皮、亮眼等美容功能也基本满足需要。首次启动软件会显示使用指导，界面下方会滚动手机内所有照片，直接点击便可快速打开。

载入照片之后，Perfect Clear会立刻开始美化工作，完成后你会惊讶地发现效果的确改善了不少。软件采用比较特殊的方式预览照片，修改好的照片上会出现一个可以左右拖拽的拉杆，左边是修改前的效果，右边是修改后的，这样在同一照片上就能仔细观察优化前后的区别。Perfect Clear提供了4种预设模式，相当于我们熟知的颜色增强、补充光线、纠正色温和美化皮肤，想要自定义设置可选择“Tweak”，调整后的效果会立刻会应用到照片上，几乎为实时预览。

HDR的含义是“高动态范围”，当拍摄的画面明暗差别巨大时，可以捕捉尽可能多的亮部与暗部细节。虽然iOS相机自带HDR功能，但是比较简陋，作为市场中的元老级应用，“Pro HDR”拍摄出的HDR照片效果更好，自定义设置更多。

Pro HDR有两种工作模式：“Auto”即自动调节，“Manual”是由用户指定高光和暗部，手动模式指定的画面细节会被出色地保留下来。设置完毕后点击屏幕开始拍照，程序会接连拍出一暗一亮两张照片，最后再将它们合成一张HDR照片。为了避免模糊，手持拍摄应尽量避免晃动，若想得到理想的效果，应当把手机固定放置。合成后的照片可以再次调节亮度、对比度、饱和度、色温、白平衡。根据笔者的经验，不少打着HDR招牌的拍照软件实际上只有简单的调色功能，效果远远不如Pro HDR，如果对收费比较反感，国产免费的“好照片”也是一款真正的HDR拍照软件。

Pro HDR

平台：iOS/Android
售价：12元



美化增强

Apex Launcher

平台：Android

售价：免费





未越狱的iOS系统基本没有任何美化空间，用户只能换换壁纸、摆摆图标……Android系统则好得多，优秀的第三方启动器不仅界面美观、主题多样，就连操作体验也会瞬间提升一个档次。如果你的手机硬件没有落后太多，但仍然感觉总是一卡一卡的，主要原因就可能是厂商优化不力，解决办法是安装“Apex Launcher”之类的启动器，问题往往会迎刃而解。

Apex Launcher的功能非常强大，自定义功能细致入微。例如你可以改变桌面布局，让图标以10×10排列，一屏能显示100个应用！或者可以更改桌面透明度，相邻页面滚动时会有渐隐渐现的效果。桌面程序改名、桌面预览、手势操作等都能轻松实现。当然，Apex Launcher的最大特色是流畅方面的优化功力，可以关闭阴影、动画，减少低配置手机的卡顿现象。

“Go桌面”的名气相信大家已经耳熟能详，“Next桌面”就是Go桌面团队出品的一款3D桌面应用，它融合了多种3D桌面的特点，炫丽的3D元素与动态效果颇受“外貌协会”的好评。Next桌面曾登上Google Play应用商店个性化分类“创收最高”榜首位，如今国内很多网站都提供免费的“国内版”下载。

Go桌面适合硬件配置较高的手机，可以让图标旋转、复位、多选、对齐，拖动屏幕时也会有华丽的动画效果。有趣的是，Next桌面的图标排列并非古板的网格式，你可以把多个图标堆叠在一起，感觉非常新颖。此外这款启动器还提供了多个3D小部件，包括音乐、开关、任务管理器、日历、时钟等，与软件的整体风格十分搭配。Next桌面支持手势操作，可以设置单指或双指的上滑、下滑用来打开程序或系统功能，大幅增加操作的爽快度。“漂浮模式”是笔者认为最好玩的小功能之一，启动后所有图标都像失去了重力，对着屏幕吹气它们还会乱跑，十分有趣。

Next桌面

平台：Android

售价：98元





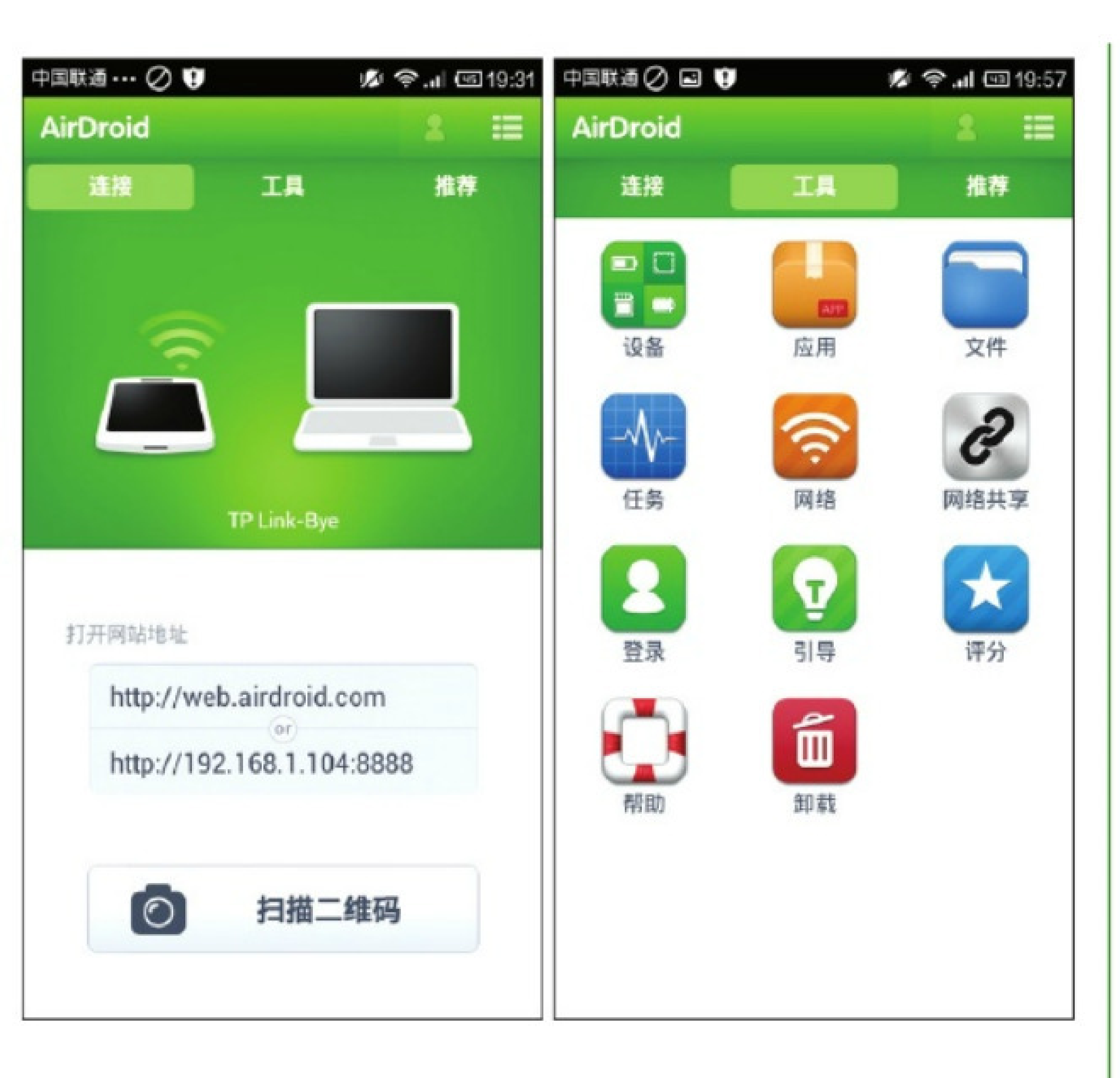


AirDroid

平台：Android

售价：免费





“AirDroid”是一款可以在网页浏览器上管理手机的应用软件，它的实际用途很多，比如好友发来了一条短信，如果手机上安装了AirDroid，就不必拿起手机解锁，可在电脑上直接进行回复。除此之外还能实现联系人管理、查看通话记录、传输文件、照片、音乐等功能。

AirDroid与电脑配对只需几秒，先在手机上启动应用记下网址，然后在浏览器中访问即可连接。或者可以点击手机上“扫描二维码”按钮，在“http://web.airdroid.com/”网站上用手机摄像头扫一下屏幕上的二维码来连接。AirDroid支持异地访问，假如你经常丢三落四，最好注册一个AirDroid账号，只要手机联网，你随时都可以打开网页连接手机，查看有没有重要来电。需要注意的是，如果手机使用3G网络，有可能会消耗不少流量。

利用WiFi在手机和手机、手机和电脑之间传输文件，比慢吞吞地插数据线方便多了。这类软件中“Bump”就很好用，只要两台手机都安装了这款软件，互相轻轻一碰就能配对；如果要与电脑互传文件，只需在电脑上打开“http://bu.mp/”，再用手机敲一下电脑键盘的空格键，同样能完成配对。但Bump有个缺点，一旦身边没有无线路由提供WiFi，用户就不知道怎么办了。相比之下，“茄子快传”考虑得更加周到，它能在没有WiFi的情况下利用自建热点功能进行传输。

启动茄子快传后，如要发送文件就选择“我要发送”，茄子快传自带文件浏览器，可以方便地从联系人、图片、音乐、视频等分类中选择。要分享手机上的文件就切换到对应标签，从已分类的列表中选择项目，然后点击下一步准备即可。接收文件方则点击“我要接收”，手机会自动找到发送方，确认配对后便能通过WiFi传输。茄子快传支持“群收群发”，且分享应用时就算没有安装包也无所谓，软件会自动打包发送。

茄子快传

平台：Android

售价：免费



移动浏览 移动阅读 视频播放 生活辅助 在线购物 出行拍照 美化增强 沟通联络 办公辅助 创意工具

美化增强

绿色守护

平台：Android

售价：免费





iOS的封闭性保证了其稳定性，系统无须任何第三方优化程序，使用起来比较省心。Android和iOS截然相反，前者以开放性著称，虽然用户得到了更多自由，但管理起来不容易。随着软件越安越多，系统后台会多出大量进程和服务，严重拖累系统性能。

“绿色守护”能在一定程度上解决这种问题，它会找出对系统性能有不良影响的程序，通过独有的“绿化”技术将它们“冻结”并处于完全休眠的状态，效果类似于iOS后台。绿色守护需要Root权限，绿化时先在界面中点击“+”进入“应用排查顾问”，此时会看到那些占用资源的后台程序。选好要绿化的应用后按“√”，程序会开始处理它们。绿色守护将程序分为3类，分别是暂不自动休眠、待休眠和已休眠。正在运行的程序不会进入待休眠，除非退出或屏幕关闭一小段时间。有些程序不适合交给绿色守护管理，比如即时通信、闹钟等软件，它们进入休眠后就无法接收推送消息或及时提醒。

“One省电卫士”是一款独特的电池保护软件，作者经过大量实验总结出了一套行之有效的省电方法。One省电卫士通过调优系统内核、CPU优化、安全查杀耗电进程、主动防御耗电应用、深度睡眠、调整WiFi参数、优化充电参数等一系列措施，大大提高了电池的续航能力，特别在关闭屏幕待机时，电量消耗将大幅降低。

One省电卫士有6种模式，智能模式动态调节CPU频率，对网络连接、虚拟机等微调，适合一般用户；省电模式允许降低CPU频率，设置更激进，适合喜欢省电或不频繁使用手机的用户；游戏/视频模式在满足前台程序运行的前提下，智能清理后台程序；日常模式使用CFQ（完全公平队列）I/O调度，所有程序都能一视同仁地获得系统资源；待机模式将CPU频率降至最低，锁屏后关闭网络连接，适合夜间待机使用。如果你使用了这款软件发现锁屏后WiFi掉线，可在系统的WLAN设置中将“休眠状态下保持WLAN连接”选为“始终”。

One省电卫士

平台：Android

售价：免费

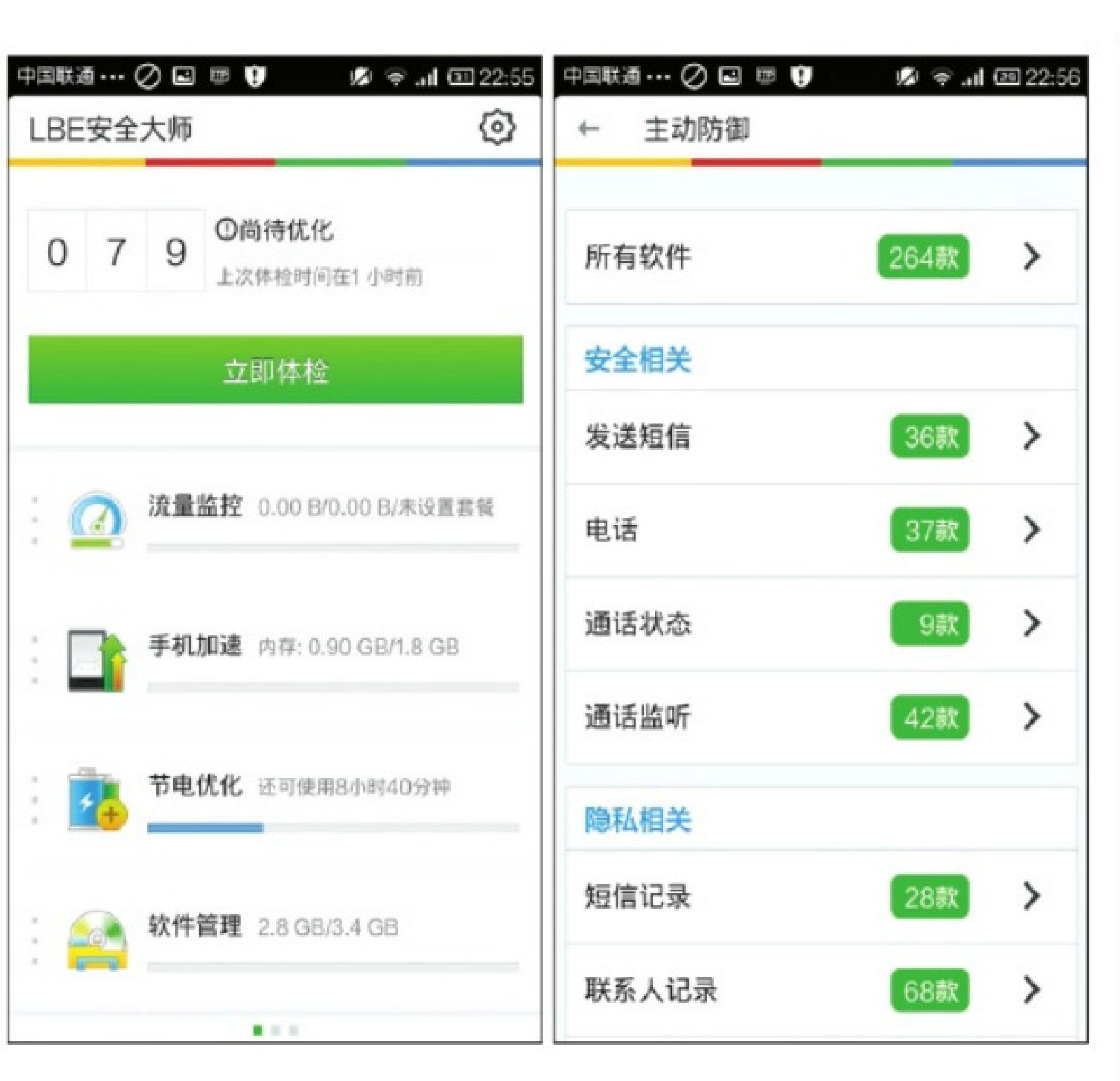




LBE安全大师

平台：Android
售价：免费





“LBE安全大师”在国内移动安全领域算是比较早的产品，虽然近来口碑已不如从前，但它的几个成名的本领还都比较优秀，比较适合新手。需要说明的是，如果你安装了“绿色守护”一类的应用，再使用LBE安全大师意义就不大了。优化软件宁缺毋滥，安装太多只会互相冲突，这一点与Windows桌面平台十分相似。

LBE安全大师最重要的功能就是病毒查杀、主动防御、通知管理和广告拦截，其中病毒查杀使用的是天安AVL引擎，可选择快速扫描或深度扫描；主动防御用于查看所有已安装应用的权限，当它们请求敏感权限时会弹出提示，让用户选择允许或拒绝；通知管理用于屏蔽那些讨厌的通知栏广告，还可以在软件中查看到哪些程序要求通知栏推送权限；广告拦截能屏蔽多数广告插件，自动对广告插件风险度进行评估。鉴于许多开发者都以广告收入为生，无风险的广告大家就放条生路吧……

3G流量费如今并不便宜，被程序在后台偷偷跑光，月底结算话费时就要痛心了。很多安全软件内置了流量防火墙，但往往需要常驻后台，低配置机型运行很是吃力。安卓防火墙“Android Firewall”轻巧干净，它是“DroidWall”的分支版本，后者的原理是通过调用linux iptables命令，根据系统内置的规则对数据包进行过滤，不额外占用资源，无须随机启动。

软件的使用方法和一般的防火墙软件差别不大，分成黑名单和白名单两种模式，自带的桌面小部件可以让你不用进入程序就能更改。所有已安装的软件都会在Android Firewall中显示出来，程序把它们按数据与无线两种方式分开管理。举例来说，在线视频程序就应该允许WiFi下联网、3G时拒绝，而浏览器和新闻客户端就都应该放行。

Android FireWall

平台：Android
售价：免费





移动浏览 | 移动阅读 | 视频播放 | 生活辅助 | 在线购物 | 出行拍照 | 美化增强 | 沟通联络 | 办公辅助 | 创意工具

沟通联络

QQ通讯录

平台：iOS/Android/WP
售价：免费



“QQ通讯录”是一款集打电话、发短信、联系人管理等多功能的通讯软件，完全免费且无广告，云端服务稳定安全，联系人和短信都可以备份到网上进行加密存储，刷机后也能马上找回。该软件的Android版功能最为完整，有来电归属地、短信电话防打扰等功能。QQ通讯录集成了“Q信”，它是一个即时通信工具，你的通讯录中如果有好友也使用Q信，彼此之间就能分享图片、语音对讲、多人群聊。

QQ通讯录自带拨号盘，用它拨号、浏览通话记录比系统自带的程序方便不少。点击拨号盘右上角的图标进入号码查询界面，提供了火车票、机票、酒店预订、快递服务等联系方式，翻一翻就能找到号码。假如你对系统自带的默认拨号盘比较满意，可在设置中开启“使用系统拨号盘拨号”，QQ通讯录不绑架用户的态度值得表扬。此外这款软件号称使用云端智能防打扰技术，轻松拦截垃圾信息，屏蔽骚扰电话，实际使用屏蔽效果良好，偶有漏网之鱼可通过“举报”加入黑名单。

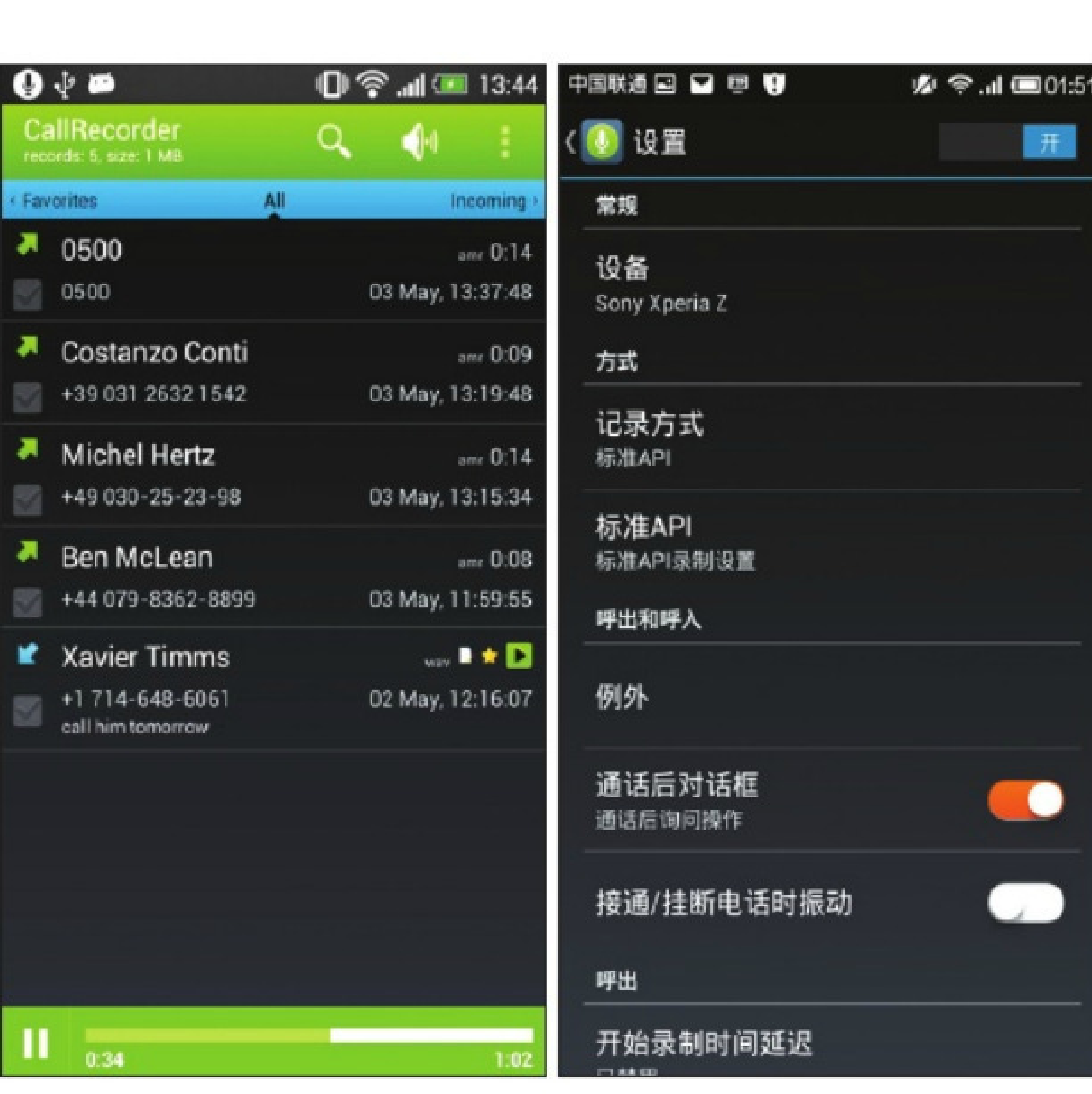
通话录音在一些国家属于侵犯隐私，国内倒是没有这样的说法，笔者反而觉得它对促进社会诚信有一定作用。比如有的人总是嘴上说好，真到兑现时就翻脸不认人了，遇到这种情况如果翻出当时的通话录音，面对铁证不信他敢赖账。

“CallRecorder”无须Root就能完美支持双向录音，软件使用简单并且自带中文界面，最大的遗憾是并非免费软件。与很多ROM自带的通话录音功能相比，CallRecorder的设置项更多，通话录音上标注有人名和时间，便于查找和管理。软件启动后点击“Menu→设置”会看到录制、文件和文件夹、界面和外观等选项，先点击录制进行配置，然后把“开始录音前的延迟”禁用，这样就能在电话一接通时自动录音了。CallRecorder录音时会占用存储卡空间，不过可以将家人和好友单独设置为信任，方法是在菜单中选择“例外”并添加联系人，再选择“从不录制”即可。

CallRecorder

平台：Android
售价：61元





Fuubo

平台：Android
售价：免费





问：“中国互联网最炙手可热产品是什么？”答：“新浪微博和腾讯微信这对冤家。”笔者认为新浪微博的媒体属性更多一些，平时刷微博就当看新闻了，偶尔看看名人吵嘴，分析一下他们是不是为了什么而炒作，算是生活中一点小小的乐趣。虽然新浪微博拥有自己的客户端，无奈用户体验着实一般，好在开放的API资源成就了“Fuubo”这样的优秀第三方客户端。

Fuubo对系统版本要求不高，2.3.3以上就行，这意味着濒临淘汰的大量低配置手机又能多玩一阵子。软件界面干净整洁，手势操作简便，开启“实验功能→Smart Gesture”后，按住某条微博向左拖拽是转发，向右是评论。Fuubo能定时发送微博，设置好时间发送祝福，给妹子一个惊喜吧！在没有网络的情况下，Fuubo允许发送“离线微博”，网络接通后信息会自动上传。写微博时如果词穷了，可以先在“微博草稿箱”中组织下词汇，有时间了再细致编辑，功能简单贴心。

“墨客”是iOS平台上的新浪微博客户端，“力求极致的微博客户端，刷新你的微博体验”是他们的宣传口号，在经历了抄袭与被抄袭事件的风波之后，墨客终于站稳了脚跟，目前最大的竞争对手或许就是“Weico Pro”了。

墨客可以一次管理多个微博账号，浏览模式分为“图文并茂”和“纯文字”，字体大小可调。“自适应”模式会在WiFi网络下获取高质量图片，3G网络下使用低质量，可以有效控制流量。墨客专业版支持“稍后阅读”和“笔记”，可以把微博内容导出到Instapaper、Pocket、Readability、印象笔记和Evernote软件中。墨客自带手势操作，左右滑动可查看转发和评论，信息流阅读效率出色，此外还会记录最后阅读的位置。墨客最新版已经将一小部分原专业版的功能向普通版开放，包括好友分组、移除粉丝、删除评论、自定义个人资料等，缺点是要求系统版本在iOS 6以上。

墨客

平台：iOS
售价：6元





办公辅助

MDScan

平台：iOS/Android
售价：30元





常和文件资料打交道的办公室人员，每天都要将纸质文档转换成电子版，有时是零散收据，有时是一摞厚厚的文稿，有时还可能是老板签字的重要文件。要把这些东西快速、方便地转成PDF，使用一部智能手机就能做到，“MDScan”这款软件就可以助你一臂之力。软件利用手机摄像头进行拍照，经过图像引擎处理后，得到的电子文档清晰无比。

扫描时要把纸张铺平，尽量把文字内容规整地纳入到取景框内。拍摄后MDScan会自动侦测边框、修正失真。“白底黑字文档”模板适合扫描书籍，含有彩色图片的纸张应选择“杂志页面”，其他模板还包括低光拍照、名片、收据等。MDScan处理完一张图片后才能拍摄下一张，配合去除噪点、清除背景等专为文档设置的滤镜效果更好，扫描完所有的文档后就可以把它们打包成ZIP或PDF格式导出。

移动办公软件领域，iOS上有iWorks套件，Android上有Documents to GO，既然它们都能胜任主流文档的编辑工作，为什么笔者还要推荐“Jota+”呢？“Jota+”是一款专为超长文本设计的文档编辑器，可以自动检测多种字符编码，支持的字符数量多达100万个。在处理TXT文本方面，远比主流办公套件更加实用。

“Jota+”可以打开任何本地文本，也可以从Dropbox、Google Drive、Box或SkyDrive等网盘下载。自动存储功能可以让你更加安心地书写文字，搜索关键字时也可以忽略大小写或使用正则表达式来判断。在软件的首选项中，用户能设置字体、字号、行宽、行间距、首行缩进和自定义快捷栏按钮。在手机上使用该软件除了屏幕会有一定限制以外，其他方面与PC上的同类软件基本没有差别。

Jota+

平台：Android
售价：免费





PrintHand

平台：iOS/Android

售价：免费





在手机上打印文档一直是困扰很多人的难题，通常人们会把文件先复制到电脑上，再通过电脑连接打印机输出。下次如果再遇到这种情况，使用“PrintHand”就没那么麻烦了，它可以让你脱离电脑直接用在手机端打印。

PrintHand是一款小巧实用的打印应用，它可以打印Office文档、图片照片、网页内容、邮件、联系人、短信以及各类在网盘存储的文件。PrintHand支持Windows共享、USB、WiFi或蓝牙打印，局域网共享的打印机能立刻搜到。添加打印机的方式是选择屏幕右上方的“管理打印机”，此时会发现除了上述已经提到的连接方式以外，PrintHand还能配合Google Cloud打印机进行远程打印。打印前用户还需设置纸张类型、打印模式、图像尺寸等打印参数，调整好后可以进行预览。PrintHand会对联系人、短信等内容自动排版，省去了用户不少麻烦。

如果在电脑和手机上都安装了“TeamViewer”，你就可以用手机远程控制电脑，把手机变成第二块屏幕，原理与Windows远程桌面相似。TeamViewer适合IT人士远程办公，或者在大屏幕上做演示时把手机作为PPT的遥控器。

TeamViewer与电脑配对有两种方法，一种是先在电脑上安装TeamViewer，启动后会显示随机生成的ID和密码，之后手机端输入这些信息即可连接。另一种是注册一个TeamViewer账号，两台设备上使用同一账号登陆一样能顺利连接。

手机端操作时如何使用鼠标右键是一个大问题，TeamViewer的解决方法是规定了一套鼠标手势，官方称其为“鼠标互动”。手势内容共6种，例如单次敲击屏幕并按住代表按下鼠标右键，按住屏幕拖动为挪动指针，双击屏幕拖动为进行缩放。设置菜单中可调节显示设置，有质量优先和速度优先两种，软件默认关闭了壁纸来节约流量。使用结束后可以远程锁定或重启计算机，也可以关闭远程计算机的键盘鼠标功能，防止他人使用。

TeamViewer

平台：iOS/Android

售价：免费





移动浏览 | 移动阅读 | 视频播放 | 生活辅助 | 在线购物 | 出行拍照 | 美化增强 | 沟通联络 | 办公辅助 | 创意工具

创意工具

SmartLife+

平台：Android
售价：6元





笔者理想中的真正智能手机不需要我们反反复复地点击运行、安装和卸载，它会根据我们的行为自启动想要的功能。例如看到一幅美景时拿出手机准备拍照，系统就会自动开启相机。或许这就是未来发展的大趋势吧，用户对操作系统层面的介入越来越少，主要的关注点都在软件和内容上。

“SmartLife+”这款软件很符合上述特点，它是一款设计精巧的系统增强工具，软件会学习用户的使用习惯，从而自动执行任务或改变系统设定。“SmartLife+”的核心是事件，事件由“如果…”和“就…”组成。“如果…”即触发条件，例如耳机被拔出、到达某地、手机面朝上等情况，就会激活“就…”的任务，比如显示天气、打开程序、给某人发短信。“SmartLife+”实现的事件目前都比较简单，如果想要更高端的功能，可以试一试另一款名为“Tasker”的软件，软件虽然有些难懂，但拥有详细的在线说明书，用户数量也比“SmartLife+”大很多，适合高级玩家。

国外有一款应用名叫“Unified Remote”，它可以把手机变成各种各样的PC遥控器，可惜目前没有中文版，而且还是收费软件。国内的“百变遥控”功能与之类似，而且同样支持用Android手机遥控PC，甚至还能遥控其他安卓平板和电视。

百变遥控能够模拟多种设备的操作界面，包括触控鼠标、游戏手柄、PPT遥控器、全键盘、数字键盘等，操作时可以开启重力感应，体验一下体感操作。受控端安装“百变遥控服务”之后，控制端就能自动扫描并进行连接，两者可通过WiFi或蓝牙进行配对。控制端带有PC管理功能，在手机上能直接结束任务、锁定、注销、待机、重启、关机，“可视控制”能获得PC的实时桌面，流畅度尚可接受。综合来看，虽然百变遥控的界面土气了一些，但功能上创意不俗，实用性也得到了用户的认可。

百变遥控

平台：iOS/Android
售价：免费



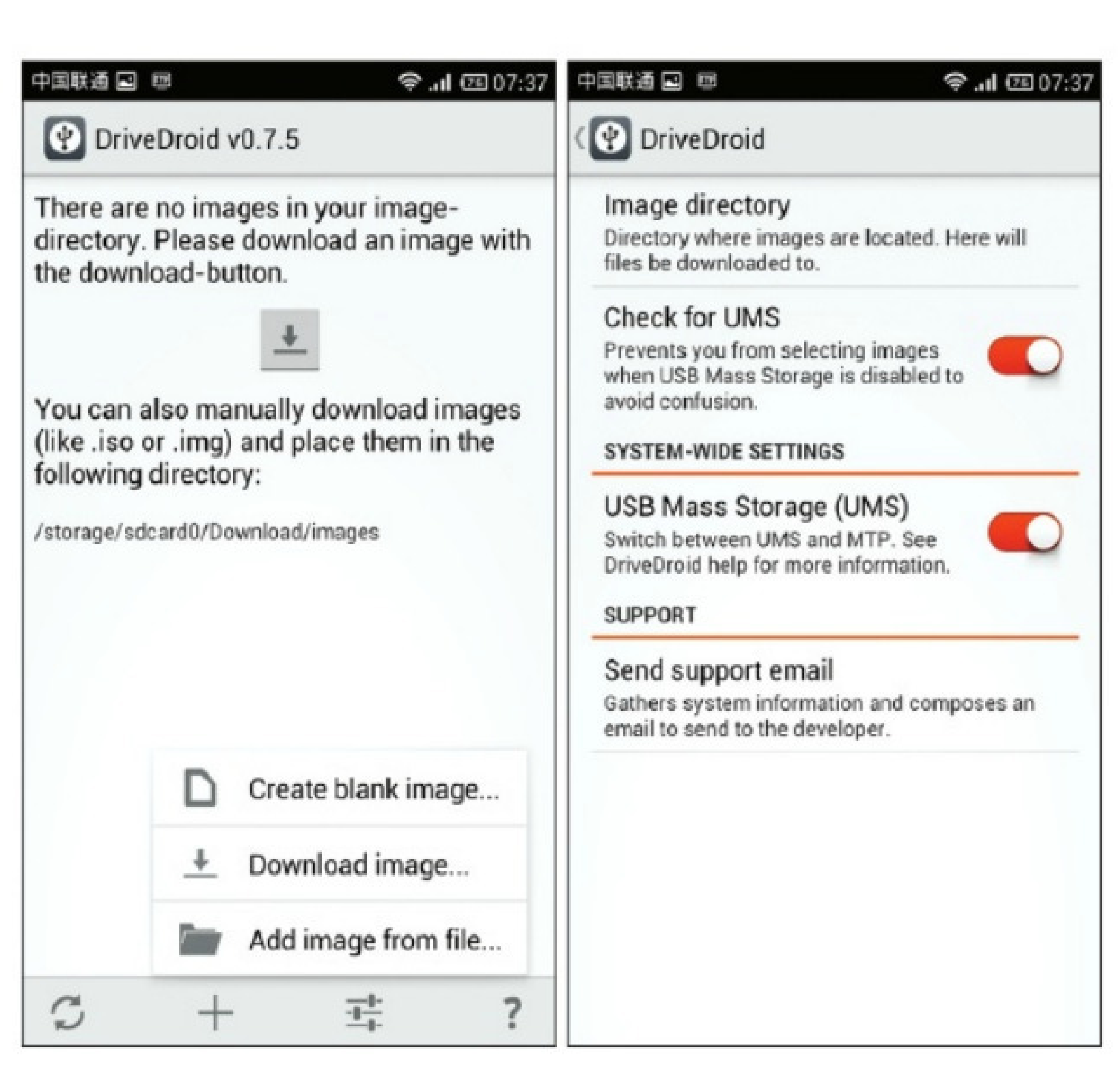


DriveDroid

平台：Android

售价：免费





安装系统这种苦差事一直伴随着所有Windows用户，直到最近几年，使用U盘装系统才得到了真正普及，光盘终于可以歇歇了。如今Android设备越来越便宜，有时候我们恨不得把手机当U盘使用，那么手机是不是也能继承U盘装系统的本领呢？

“DriveDroid”可以让你的愿望实现，它是一个能把手机变成启动盘的小工具，使用时需要Root权限。软件启动后会提示用户更改存储卡设置，将其变为“USB Mass Storage”。完成后就可以把ISO格式的系统安装镜像拷贝到存储卡里，点一下就能加载。为了防止误删，加载时可设为“只读”，如果你没有ISO格式映像，也可以从软件提供的链接中下载一个，DriveDroid推荐的系统有FreeBSD、Ubuntu、FreeDOS等。下载后文件会自动出现在列表中。

别管厂商吹出什么新花样，家用无线路由的信号绝没有广告上说得那么好，穿过几道承重墙后基本就无法连接。信号不好怎么办？添置一台无线路由作为中继吧，这样就可以起到“信号接力”的作用。“fqrouter”会让你的Android手机变成中继器，省去了购买额外硬件的麻烦。

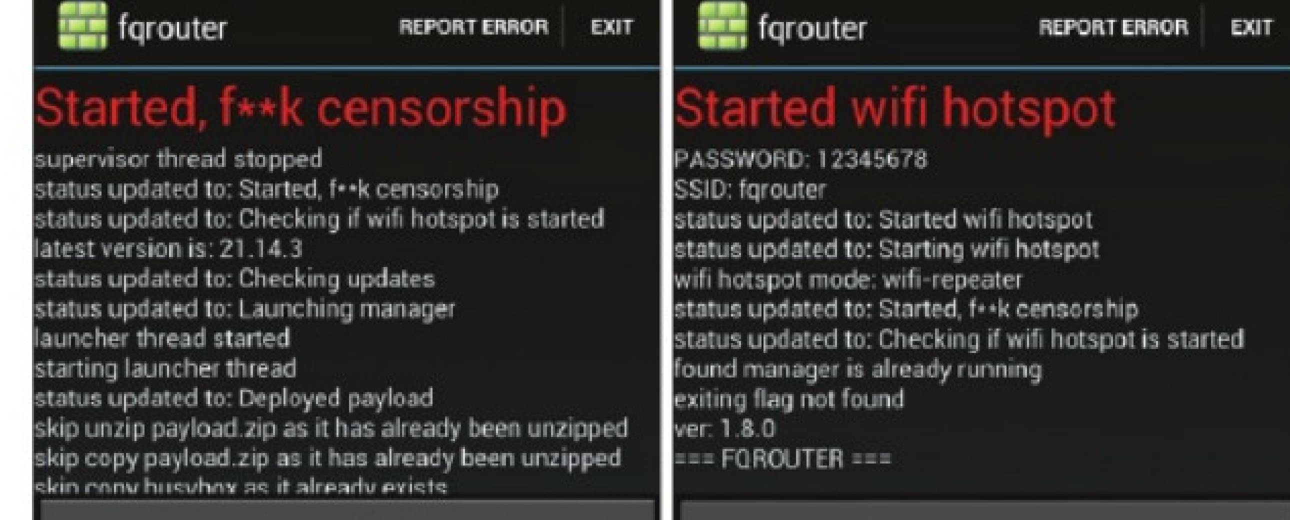
fqrouter有两个硬性要求，一是手机必须Root，二是手机要支持WiFi-Direct或MAC80211无线芯片（手机系统出厂配备Android 4.0系统就基本没问题），已测试可用的机型有联想P770、中兴N880E、Kindle Fire一代、Nexus 4、三星Galaxy S2、三星Galaxy S3、小米2、HTC One X。第一次启动时需要安装驱动和部署文件，耐心等待后点击屏幕上的“Share Free Internet as Wifi Network”，手机就会进入无线中继模式，SSID为“fqrouter”，密码为“12345678”。fqrouter也可以作为3G热点，方法是选择“Menu→Setting→Wifi Hotspot Mode”，在弹出的菜单中选择第二项，保存后重启即可。

fqrouter

平台：Android

售价：免费





移动浏览 | 移动阅读 | 视频播放 | 生活辅助 | 在线购物 | 出行拍照 | 美化增强 | 沟通联络 | 办公辅助 | 创意工具

不选贵的，只选对的

暑促数码产品优选计划

■四川 宏安
北京 墨汁做寿
辽宁 小黑



暑期历来都是数码消费的一个高峰期。随着盛夏的到来，很多商家、品牌厂家也开始耐不住寂寞，积极备战暑期促销，“直降199元，暑期XX大优惠”“买平板送外置音箱”“迎战三伏，凭学生证可享7折优惠”……让数码产品的销售也开始升温。尽管全线数码产品大幅度价格优惠确实很诱人，但也造成了大家注意力的分散，如果因此冲动购物，买回一堆自己用不上的产品就得不偿失了。在此，我们就为大家推荐一些平时不急需或价格显得略高，但在暑促时性价比大幅提升，购买后又会带给我们很不错的使用体验，甚至能改变自己生活方式的产品。

为了让大家能更满意的完成暑促采购，我们为这些推荐商品设定了暑促心理价位，即之前促销达到过的较好价位，或是非常推荐购买的最低价位。另外我们对这些商品的定位和能力进行了细化，大家可以参考一下，看看符合自己条件和需求的东西是否就在其中，以便更准确地定位应关注的产品，一旦出现促销，在合理价位上能立即出手，不留遗憾。

羽博魔方YB-647 10400毫安移动电源

参考价/暑促价：199元/129元

推荐：拥有多个数码设备，特别是电池不可换的产品，且每天长时间使用的用户。

羽博YB647移动电源（**图1**）有着简洁时尚的外观，有黑色和白色两种颜色可选，电源的表面使用了磨砂工艺处理，钢琴烤漆外观，耐磨损，质感光滑细腻，手感舒适。标称电芯容量为10400毫安，超大容量，能量转换率达90%以上，高于普通移动电源20%，



■魔方YB-647是典型的高容量后备电源

具备1A高电流输出，更持久耐用，可为iPhone充电5次以上。外形小巧，机身尺寸为99mm×76mm×23mm，用户外出时把它放进背包中就能轻松携带。采用Micro USB输出接口，并配备苹果转接头（图2），可以兼容苹果、华为、三星、索尼、诺基亚等多种手机设备及其他用USB充电或供电的数码设备。安全性较好，采用优质电路板，具有充电过压保护、放电过流保护、输出过压保护、温度控制保护等多重保护功能。自带手电筒功能，可连续照明490小时以上。

点评：拥有后备电源后，离开数码设备就感觉寸步难行的玩家就可以把步子迈得更大，只要注意节约使用，这款产品完全可支撑用户在没有市电的地方玩上两三天，肯定让每天乖乖回家充电或一有空就先找插座的用户，获得不一样的体验。

这是一款超大容量的移动电源，容量标称真实，市场上虽然也有同样的大容量更便宜的杂牌产品可选，但电芯容量常常虚标严重，实际充电次数要少很多。另外由于这款产品体积相对较大，因此我们建议那些总是背包，携带多个数码设备的用户使用，只携带一部手机的用户，其实购买备用电池或各种专用的外壳式后备电源更合适。

客所思KX-2究极版外置USB网络K歌声卡

参考价/暑促价：299元/199元

推荐：想要增添家庭乐趣的用户、被《中国好声音》《我是歌手》等节目撺掇得嗓子痒痒的电脑用户。

KX-2网络演歌台/外置USB网络K歌声卡采用全新的理念，专为网络唱歌、网络聊天、网络主持、卡拉OK、音乐聆听等电脑音频应用而设计，是目前满足以上功能最专业的网络音频设备之一。KX-2搭载真正的数码DSP混响音效（6种混响音效，6级混响时间强度）芯片，不用借助任何电脑软件或驱动程序即可获取专业级人声混响音效，并拥有出色的演唱效果，还具备遥控功能（图3）。使用KX-2甚至可以脱离电脑进行本地家庭卡拉OK唱歌。KX-2拥有全面的音频设置功能，包括按式立体声混音开关、麦克风音量/高音/低音调节、本地监听音量、音乐音量、湿声音量（效果音量）、录音音量调节、音乐/聊天/唱歌/喊麦/主持等多种模式选择、效果种类选择、效果强度选择，可极大地提高KX-2的实用性和专业性。

点评：9158、新浪秀场等网络KTV在学生、白领人群中拥有很多用户，网上也能见到一些很出色的演绎，但为何别人的声音那么悦耳，歌声那么动听？这就是“效果器”的功效。以往要实现这样的效果，专业声卡是常用的设备，



■魔方YB-647拥有Micro USB和苹果DOCK接口输出能力



■KX-2外形小巧，带有遥控器









■图4：KX2接口丰富，使用简单
■图5：富士Instax mini7S拍立得相机外形可爱小巧
■图6：可在拍立得相机的照片上随手写下心情与祝福
■图7：外形毫不起眼的泡泡云Popobox个人云服务器

但即使选择了内置声卡，要实现绚丽的喊麦、K歌效果，还需要对驱动进行专业的设置，并使用同样复杂专业的软件，这对普通用户来说无疑是太勉为其难了。而KX-2这类外置USB网络K歌声卡的出现，让我们能更简单地让自己声音变得磁性十足，较完美地解决很多用户的网络K歌问题（图4），只需购买一款设备就能实现多台PC间的移动应用。当然，如果这类设备能提供iOS、安卓系统的支持，在手机平板上也能实现这类效果，那就更完美了。

富士instax mini7S拍立得相机

参考价/暑促价：499元/399元

推荐：不想为洗照片去照相馆用户，想拍些情侣照、朋友留念类照片马上分享的用户，想将精彩的画面和美好的回忆带在身边随时进行回味的用户。

富士Instax mini7S拍立得相机（图5）使用快显色彩胶片，机身有粉色、蓝色等色彩可选。它采用伸缩式富士龙镜头，对焦距离0.6米～无穷远，内置实像取景器，提供了室内、多云、晴天和烈日4个场景供大家选择，采用自动闪光模式，在低亮度拍摄情况下能自动闪光，而且自动调节到最适度的发光量。用户只需简单确认LED曝光指示灯并按下快门，瞬间便能拍摄出一张漂亮的信用卡大小的立拍立现彩色照片。

点评：从性能上来看，富士instax mini7S无法与单反甚至中端DC相比，但同样有趣并具有实用性，例如各种各样的聚会中，都能即时地记录并为大家展现各种场景，其可爱的外观既不突兀，又让拍摄者更加放松。在分享照片时还可在照片上的空白处及时写下当时的心情、电话或其他有用信息，不管是留作纪念还是赠送给朋友，都很不错（图6）。可满足年轻人随机捕捉稍纵即逝的精彩瞬间的需求，名片大小的一次成像胶片也便于携带。

10年前，当笔者在某景区看见别人用拍立得相机即拍即得相片时，感觉很新奇，心中便有了想拥有这样一台机器的想法，甚至在拥有了数码相机和拍照手机后，也一直没有改变。如今，随着拍立得相机技术的不断提升、价格的不断降低，梦想终于可以实现了。这款产品成像清晰，而且出片速度非常快，拍立得独特的感觉和便利性都是数码相机无法比拟的。

泡泡云Popobox个人云服务器

参考价/暑促价：399元/199元

推荐：注重性价比的网络存储用户和注重实用性的云存储用户，以及想拥有真正私有空间的网盘用户。

泡泡云云服务器（图7）是针对个人、家庭和小型企业用户推出的私有云服务器，它能使你的文件和相片在多个智能终端设备，包括智能手机、平板电脑、笔记本电脑和台式电脑之间实现数据云同步，让你轻松拥有个人云。例如你用手机上传一张相片（或文件）到泡泡云云服务器，该相片（文件） 将自动出现在你的平板电脑、笔记本电脑和台式电脑上。你也可以通过手机、平板电脑、笔记本、台式电脑很方便地查阅云服务器中所有的资料和相片，工作和娱

乐两不误。它支持多文件上传及下载功能、云相册、文件加密功能，泡泡云云服务器作为一个软件平台，还能通过软件升级来增加功能甚至提高性能，用户无需支付任何费用。

Popobox个人云服务器自身不带存储，通过USB接口连接U盘或移动硬盘的存储设备（图8），让家中“闲置的”移动硬盘功能和档次迅速提升。它采用100M有线网络接口，提供双USB接口（其中一个专用于供电），可连接最高2TB的移动存储设备，支持FAT、FAT32和NTFS格式。其尺寸仅有145mm×110mm×23mm，重量350g，无论是隐藏在室内的某个角落还是随身携带，都很方便。

点评： U盘、移动硬盘不具备云服务器功能，网盘容量太小不够用也不方便，网络存储服务器（NAS）的价格动辄上千元又不便携，可以考虑试试这款和移动硬盘盒价格差不多的泡泡云云服务器，它能使你的文件资料在平板电脑、笔记本电脑、智能手机、台式电脑之间快速同步。

九州风神玄风轮旗舰版笔记本散热器

参考价/暑促价： 59元/49元

推荐： 在酷暑中长时间使用笔记本电脑的用户，笔记本电脑散热状况不理想的用户，高性能独显笔记本用户。

九州风神玄风轮旗舰版笔记本散热器（图9）采用金属网孔版设计，产品尺寸为350mm×270mm×40mm，可为10～15.4英寸笔记本散热。其托架支持10度及20度的双角度自由切换，可根据需求自行调整，符合人体工学设计理念。玄风轮旗舰版的底部有大面积进风孔（图10），并采用了稳固的防滑设计，向上吹风式方式，有助于风量的自由流动，20cm超大风扇的直吹笔记本底部，可迅速带走热量。其风扇转速在1000左右，最大风量可达42.35CFM，噪音值则只有22.7dB，如果不贴近细听很难听到噪声。它配备一根长约60cm的USB供电线，足够的长度让散热器能更好地和各类笔记本实现互联，在接口全满时还可连接第三方USB变压器，使用市电供电。

点评： 到了夏天，笔记本电脑用户就会更多地想起自己的笔记本散热器，它们在炎炎夏日对笔记本电脑温度的降低有明显功效。从市价来看，目前的笔记本散热器价格都不贵，20～50元已能买到名牌各档次的主流产品，可以让你的本本度过凉爽的每一天。在酷暑，笔







■图8：Popobox通过外接USB移动存储设备提供存储空间

■图9：玄风轮旗舰版可支持大多数笔记本尺寸

■图10：玄风轮旗舰版背后的巨大进风口











■图11：功能齐全的熊猫DS-150双解码数码音箱

■图12：DS-150的背部接口与底部扬声器

■图13：现代i300外形酷似佳能镜头

■图14：现代i300底部带有很大的脚垫

者也常用增高笔记本底部4个垫脚的办法实现更好的散热。但笔记本散热器功能更强大，它直接对着笔记本电脑底部吹风，可将笔记本部分热量强制吹出，并引入冷空气，增加笔记本底部的空气流动，从而使笔记本电脑内部各发热元件均得到一定散热。另外在某些场合不得不以膝上方式使用笔记本时，笔记本散热器能良好地隔离腿部与笔记本高热底部，让使用更舒适。

熊猫DS-150双解码数码音箱

参考价/暑促价：168元/119元

推荐：无论是居家、娱乐、休闲、运动（如瑜伽、健身操、武术）、胎教、学习、早教，它都是值得一试的选择。

熊猫DS-150携便式双解码数码音响（图11）外形酷似魔方，别具一格，各功能按键与显示屏镶嵌在前面板上，在前面板的下端巧妙的设计有一个翻盖，打开翻盖是各功能接口（USB、SD卡、音频输入接口、耳机接口）。它采用两只高级钕磁喇叭，在低音辐射器（低音震膜）的配合下，DS-150能展现出有力的低音、饱满的中音、高穿透性的高音（图12）。用户可通过液晶显示屏直接读取音频播放状态及收音频率信息。支持U盘、SD/MMC卡、音频输入等音频播放方式。它还可作为读卡器使用，用USB接口连接电脑后，可用电脑浏览DS-150所接U盘和SD卡\TF卡内的文件。这款音箱带有FM立体声收音功能，搜台功能比较人性化，当搜索到电台时自动存储且播放当前电台2秒钟，然后再继续搜索，搜索完成后自动播放第一个电台，最多存储30个电台。随机附送的3.7V锂电池可提供较长续航时间，让该音响能成为一个独立的播放设备。

点评：无论是户外娱乐还是外出旅行，我们都希望能轻装上阵，在享受音乐的同时能做到“零负担”，那么这类小巧的便携音响就是最好的选择。它不仅可以替代经常使用的MP3播放器、随身小音箱等数码产品，而且功能多样，加上时尚个性的外观，绝对是出行必备听音利器，能在室内、车内或户外充当手机、MP4/MP3、平板、本本等便携设备的扩音器和大嗓门。同时它还是一台不错的数码收音机，能让我们细细地回味“电台时代”。

现代（HYUNDAI）i300蓝牙无线便携音箱

参考价/暑促价：299元/199元

推荐：自驾车出游爱好者、喜爱郊游和音乐随身分享的用户

i300采用单反镜头外形，拥有坚固的金属外壳（图13），内置锂电池，支持蓝牙3.0标准连接，可接打电话。它也可直插TF卡播放，能够进行AC3/AAC/MP3/APE/FLAC/WMA/WAV等常见音频的解码，另外也保留了最常见的3.5mm音频接口，可连接不支持蓝牙的较老式的或非智能的音乐播放设备。

i300的50mm扬声器和加强的低音模式，可提供相当震撼的音量，特别适合噪声嘈杂的路途上，或是空旷的野外，当然第一次使用时也需要注意别被它吓到。其底部防滑脚垫（图14）可更稳固地放在车上，在野外放置时也能让主体脱离地面。

点评：同样是随身数码音箱，蓝牙等无线连接产品在使用中会给人不一样的感觉，例如在车上使用，通过手机、平板远程控制播放等。另外，现在越来越多的蓝牙音箱都开始提供接打电话的





■图15：mini Cooper外形的蓝牙音箱
■图16：XE700T是典型的分体式电脑
■图17：笔记本状态的XE700T
■图18：XE500T的主体较为轻薄
■图19：无线移动硬盘Wireless Plus







功能，娱乐不误电话，当作一个免提的蓝牙耳机也很不错。

笔者认为，对大多数人来说，在便携蓝牙音箱中追求音质的意义不大，倒不如更个性化一些，例如这款镜头型的现代（HYUNDAI）i300，肯定很符合经常跑野外的摄友胃口。当然还有很多同样个性化的产品，很多大厂产品虽然宣称卖点是音质出色，其实也相当关注个性化和应用体验，例如车友肯定会喜爱的mini Cooper外形蓝牙音箱（图15）等，大家自行选择即可。唯一的问题是，现代i300模仿的是佳能的经典红圈镜头，更喜欢金圈的尼康用户肯定会觉得有些不满吧。

三星XE700T

参考价/暑促价：7999元/6999元

推荐：对通用性和办公能力有较高要求的平板用户，对尺寸、重量、触控能力都有较高要求的笔记本用户。

三星XE700T是一款典型的Windows 8分体式电脑，主体部分为11.6英寸1920×1080分辨率的10点触控屏，支持三星S-Pen（图16）。它采用酷睿i5-3317U处理器和4GB内存，内置64GB SSD，拥有USB接口、Micro HDMI、Micro SD卡接口，前后双摄像头。其键盘底座带有全尺寸键盘及触摸板，附带了电源接口和两个USB接口。总体来看，三星XE700T的操作方式类似平板电脑，但在接口和扩展性方面却更类似笔记本电脑，特别是安装键盘底座后，其实已成为很标准的11.6英寸轻薄型笔记本（图17）。

相对来讲，三星的另一款低配产品XE500T性能较低（图18），虽然双核凌动平台的性能已可流畅运行Windows 8，很多能力也胜过常见平板电脑。不过凌动平台的性能毕竟相当有限，虽然它更加轻薄，更适合平板电脑的使用方式，但很多Windows常用应用，比如低端3D游戏，XE500T都难以应付，所以我们认为配置酷睿i5的分体式电脑，才真正能体现出介于笔记本和平板电脑之间的定位，为用户提供足够的应用价值。

点评：目前常见的所谓Windows 8平板电脑，其实都在向分体式电脑进化，不再与平板电脑争夺市场。不过对大多数人来说，介于笔记本和平板电脑之间的定位，似乎也让它们成为了笔记本和平板电脑之后的选择，应用能力类似的触控式超极本和变形超极本更在抢夺着这一市场。不过对特定人群而言，其分体后更胜于超极本的轻薄也很有意义，携带和使用都比超极本的“死重”键盘要灵活一些，例如经常坐地铁而非飞机的用户，在地铁上捧着超极本看书是很难想像的，而分体式产品则可根据需要取下键盘放入背包或干脆不带，单手操控即可，880g的重量虽比常见10英寸级别平板电脑略重，但普通成年人以手持方式连续使用几十分钟也不会有太大问题。

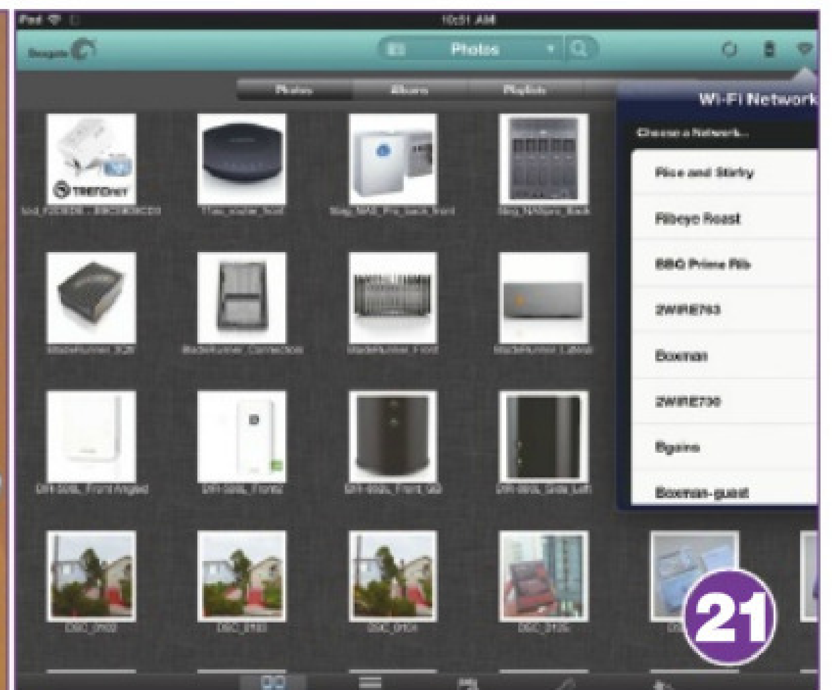
目前含键盘的XE700T价格已经跌至6999元左右，性价比已可媲美近似配置的超极本，觉得它之前价格过高的用户，在这一价格下可以重新考虑了。

希捷Wireless Plus无线移动硬盘

参考价/暑促价：1499元/1099元

推荐：无法扩充内存的平板电脑用户、对平板电脑存储容量不满的高清视频爱好者。

希捷Wireless Plus无线移动硬盘是其新一代无线硬盘产品，内置2.5英寸1TB硬盘，拥有USB 3.0接口（图19）。




■图20：Wireless Plus（右）的结构与上一代产品（左）基本相同
■图21：Seagate Media应用程序
■图22：小巧的NEX-5R
■图23：NEX-5R只能通过背部屏幕取景
■图24：明年的暑促，我们会关注哪些产品呢？也许智能眼镜会是其中之一

Wireless Plus仍然采用自带的WiFi热点进行连接，内置电池可支持10小时续航时间。它的结构与上一代无线移动硬盘GoFlex Satellite基本相同，但更方正一些，也更轻薄一些，而且采用了金属面板加强散热（图20）。

希捷提供了免费的Seagate Media应用程序，让移动设备，特别是相对封闭的iOS设备和Kindle Fire可以更方便地管理和播放多媒体文件。另外在这款应用程序中，也可以设置转接外部WiFi，让设备可以同时观看Wireless Plus上的内容和连接互联网（图21）。

点评：无线移动硬盘对喜欢在平板电脑上观看高分辨率视频的用户尤其重要，常见的16GB和32GB设备，即使加上32GB容量扩展，也容纳不了几部全高清大片，何况其中还不得不分出不少空间安装ROM和必备软件。但是拿着一款屏幕、处理器、音频、网络配置都很强大的平板电脑，不看高清视频又实在有些对不起自己，这时可存储几十甚至上百部全高清视频的无线移动硬盘无疑是最好的选择，也会让平板电脑的使用方式发生很大的变化。这款硬盘的体积重量比7英寸级别平板电脑还要小不少，只要在携带平板电脑时留出一点背包或口袋空间，就完全可以将它也随身携带了，当然也要注意WiFi密码设定得更好一些，否则很可能在公共场合被人偷窥自己的硬盘内容。

虽然Wireless Plus的价格比上一代产品已经有了明显降低，但即使与最昂贵的USB 3.0移动硬盘相比，日常价位也高出了几近一倍，因此我们认为其性价比仍有待提升，如能达到千元左右应该就比较合理了。

索尼NEX-5R微单相机

参考价/暑促价：3400元/3000元

推荐：DC用户升级，单反用户备用机，追求拍摄乐趣的用户。

索尼NEX-5R是NEX-5系列微单相机中的最新型号，配备了约1610万有效像素的Exmor APS HD CMOS影像传感器，与消费级单反一样为APS-C规格（23.5mm×15.6mm），并基本沿袭了NEX-5较小巧的尺寸（图22）。

作为新一代产品，NEX-5R也进行了全面的升级，背部3英寸92万像素触控屏的上翻角度增大至180度，下翻仍为45°；提供了99个相位对焦点，支持无线传输功能。它与NEX-6最大的不同就是没有标配目镜式取景器（图23），其他性能和功能已相当接近。

点评：微单相机作为新兴的相机种类，已经发展得越来越成熟，其能力其实更加接近单反相机，不过机身重量只有200多克，较小的镜头更使其整体重量远低于单反相机，更适合随身携带、随时抢拍。微单镜头的成像方式使它也可以提供很多消费级DC中才有的特效和一些傻瓜化的操控，对单反用户来说增加了创作能力，对DC用户来说则更容易熟悉使用。

尽管目前佳能、尼康、宾得、松下等厂商也有微单产品推出，但索尼产品线仍然更丰富，也更为成熟，是最值得选择的品牌。当然对于已经很习惯于某个厂家产品的用户，也不妨选择相应厂家的产品，各家产品其实都相当有特色，而且都可以体现出轻巧易用这一微单的基本特性。

总结：

相对于本刊的“数码来风”和“网罗天下”栏目，这里介绍的产品似乎有些不够看，创意已经不算新颖，外形也不够拉风，但我们认为这些产品更贴近我们的生活，也已经能够轻松买到，毕竟性价比和暑促才是我们关注的目标。

其实在我们感兴趣的数码产品名单中，也还有长长的一列，例如内置电源的便携打印机、智能眼镜（图24）、智能手表、头戴式3D显示器等同样有资格进入“数码来风”和“网罗天下”的产品，既新奇又实用，但它们或者仍未大量上市，或者还不太成熟，我们只能期望明年的暑促中能见到它们的身影了。

兼容并包，自由分享

盘点国内主流网盘及云存储服务

■四川 土八哥

长假已至，除了上网玩游戏之外，构建自己的网络存储系统分享交流资源也是很多读者朋友热衷的活动。通过构建属于自己的网络硬盘或云存储系统，无论是在家中、学校还是其它任何地方，只要能连接上网，就能管理、编辑网盘中的文件，轻松实现文件的异地存储、访问、备份和共享。那么，在数量众多的网盘和云存储服务中，究竟有哪些产品更值得我们选用呢？究竟有哪些产品存储更便捷、同步更方便且下载更便利，同时还拥有充足的容量并且少见碍眼的广告呢？

风采依旧——网页版网盘推荐

网页版（Web版）界面是老牌网盘服务商广泛采用的基本模式，尽管似乎有些跟不上时代，但这种模式的优点依然显而易见，例如不存在系统平台限制，只要是能联网的终端均可访问；界面简洁且功能全面，无论是上传下载、设置共享还是发布和查看外链等操作，均可通过Web页面直接操作。正因如此，国内网上为数甚众的老牌网盘仍坚守这种稳妥可靠的传统模式。

1.威盘网

主页：www.vdisk.cn

威盘网是由南宁博大全讯科技有限公司承担运营的国内知名免费网络硬盘服务，支持没有注册的匿名用户上传文件，提供文件静态下载地址，允许图片文件外链到论坛、博客、网店或邮件中。用户每次可以上传体积在200MB以内的文件，总容量无限制；支持多文件同时上传，只要点击“多文件同时上



■支持游客上传是威盘网的特色

传”链接，便可实现最多5个、总容量不超过200MB文件的同时上传。完成文件上传之后，用户可以把下载地址发布出去实现分享，根据下载量还可以让上传者获得积分。至于保存期限，一般上传文件超过30天无人下载，系统会自动删除；高级用户的文件则可以永久保存，永不删除。

一句话总评：

整体来看，对于上线时间长达8年、拥有丰富服务经验的威盘网来说，支持未注册游客上传文件是其最鲜明的卖点，值得“偶尔一分享”网盘的用户试用。

推荐度：★★☆

2.城通网盘

主页：www.400gb.com

城通网盘是美国乐都集团与中国长途电信公司合作推出的一款免费网络硬盘，普通用户注册后可获得支持外链的400GB免费空间，最大支持上传容量为1GB的单独文件，同时还会为用户提供“每万次点击下载获利130～300元人民币”的额外收益。在架构方面，城通网盘依照企业级云存储网盘的标准来构建，用户上传的文件会在国内多个机房备份；具体服务包括文件直连、离线下载、FTP上传下载、文件转存以及资源搜索等等。目前，城通网盘在沿海多个省市建有云中心以及分发点，这些地区的用户可体验到更出色的上传下载服务；另外，VIP会员还可以享受更出色的服务，如800GB永久空间、4GB单文件上传、BT种子离线下载、批量下载、千万站内资源搜索、多文件同时下载以及文件夹加密等等。

一句话总评：

对于在上传下载交流文件之余还想尝试赚取额外利润的朋友来说，城通网盘有一定的吸引力。

推荐度：★★★

渐成气候
——稳步发展的客户端网盘服务

目前，国内主流的网盘或云存储系统除了具有Web版界面之外，一般还会提供多种客户端系统，以便让用户在各种平台上都能享受到更流畅的文件分享服务。除了最基本的文件上传下载功能之外，还额外提供了文件实时同步一类的服务，我们只需将文件放到网盘目录，网盘程序就会自动帮你同步这些文件至云存储服务中心，这时在其它电脑或移动客户端登录网盘，程序便会把修改增加的文件自动同步到新系统，实现多平台文件同步。

百度云网盘

主页：pan.baidu.com

百度云是百度公司推出的一款云服务产品。通过这项服务，我们可以把照片、文档、音乐和通讯录数据在各类设备中同步使用，在熟识的朋友圈子里分享交流。百度网盘是百度云的一项主要服务，目前，百度云网盘有Web版、Windows客户端、Android手机客户端、iOS客户端和Windows Phone客户端等多种版本，用户将自己的文件上传到网盘上后，可以跨平台随时随地查看和分享。

百度云网盘的初始容量是5GB，另外还有10GB永久免费存储空间可以通过以下任务获取：邀请好友，每成功邀请一名好友登录百度云即可获得512MB的空间奖励，最多可累计4GB；初次成功上传一个文件，额外奖励1GB容量；安装Android、Windows Phone或iPad客户端中任意一款并成功登录，空间增加2GB；登录这些移动客户端后并成功备份一个文件，奖励2GB容量；在网页版百度云成功分享一个文件到新浪微博，容量提升1GB。

百度云PC客户端版界面简洁，支持自动同步，不必像使用传统网盘那样每次更新文件时都要手动重传。我们只需在登录时设置一个同步文件夹，客户端就会对这个文件夹里的内容和服务器上的文件进行自动同步。进行同步的时候，如果不想把网盘上的所有文件都下载到本地电脑上，只保持部分文件与本地电脑同步，不妨使用“选择性同步”



■坚守传统网络存储服务阵地的城通网盘



■百度云网盘上传下载不限速，带宽充裕的用户可以获得更优秀的上传下载体验

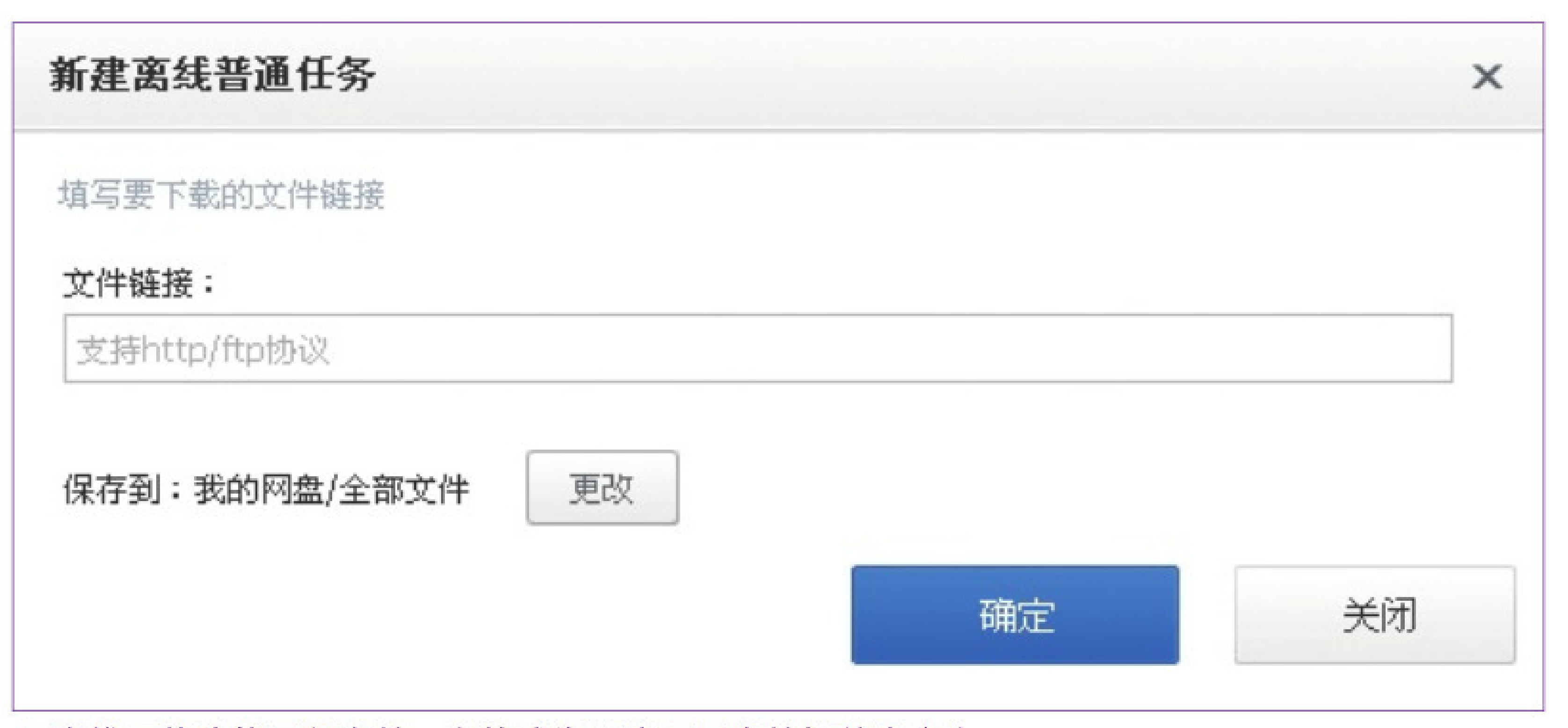
功能——鼠标右键点击“百度云同步盘”图标，打开“设置”页面，即可对同步目录下的文件夹进行设置：对于不想同步的文件夹，可以设置为不同步，这样客户端和网络硬盘中都不会把这个文件夹中的内容所做的修改同步到对应的文件夹中。

百度云网盘Web版功能同样强大，支持微博登陆、QQ登陆和人人网ID登陆；支持文件断点续传和文件夹直接上传；支持“秒传”功能——所谓“秒传”并非上传速度的直接提升，而是百度云将上传的文件与云端服务器中已有的文件进行比对，若云端服务器存在相同文件，则百度云将直接把已有的文件保存至你的百度云中，大大减少了上传消耗的时间；支持在线播放视频，只不过需下载百度影音播放器插件。

离线下载是百度云网盘的亮点功能之一，通过这项功能可以将文件下载链接或BT种子提交给百度云服务器，服务器会将文件后台离线下载到百度云网盘。具体的使用极其简便，只需点击“离线下载”按钮，选择“新建普通任务（添加资源链接）”或“新建BT任务（添加BT种子）”，即可创建离线任务。之后即使关闭百度网盘，或者断开网络连接以及关闭电脑，百度服务器也会将相关资源自动下载到我们的百度云网盘中。



■百度云支持“选择性同步”



■离线下载功能不断完善，必将成为百度云网盘的招牌卖点之一



■“115”基于Cloud，注重Save，致力于Community，改变Share

一句话总评：

依托百度强大的资本实力和云存储集群机制，百度云网盘可发挥出较强的云端存储优势，并提供容量较大的网络存储空间，整体来看，百度云网盘是一款优秀的云存储新锐产品，值得关注与尝试。

推荐度：★★★★☆

115网盘

主页：www.115.com

115网盘是由广东一一五科技有限公司推出的网盘产品。如果诸位对一一五科技有限公司较为陌生，那么提起雨林木风这个名字想必很多读者都会眼前一亮。 经过数年的发展，115网盘拥有庞大的用户群体并积累了海量的数据，是国内用户数量最多、应用最丰富的云存储平台之一，截止稿件撰写时其平台上的数据存储容量已超过124PB，文件总数超过14亿。

如今，115网盘已逐步发展成为以云存储为核心，以“安全稳定、高速存取、多平台访问、大容量存储、文件同步、便捷分享”为特点的一站式智能化云存储产品。115网盘不支持第三方账号登陆，用户注册后首次登陆即送15GB免费空间（更多空间和离线下载等功能需购买VIP服务获取）。网盘界面相当简明，点击“上传文件”按钮，会提示“你需要更新大文件上传控件”，点击确定按钮安装，安装完后需重启浏览器。使用115上传控件支持上传体积最大为50GB的单个文件（网页版最大支持5GB单文件，升级VIP后可提升到50GB），支持一个或者多个文件上传，并且还提供断点续传和文件瞬传功能，可方便地随时暂停或恢复上传。

除了Web版本之外，115网盘还有Android版、iPhone版、iPad HD版以及Windows Phone版可供不同用户选择。这些客户端都具备相册快速备份、好友消息聊天和圈子等功能，让我们可以随

时随地把文件带在身边，随心所欲地和好友分享。

“云备份”和“客传”是115网盘的亮点功能。115云备份软件基于115网盘存储，通过该软件可把本地电脑的文件一键备份到云端。具体的操作非常简单，只要拖拽文件或文件夹到客户端，任何文件都可以快速备份到115云端，并支持无限目录、15GB大文件和瞬间秒传。例如，大量的照片传输或视频传输一直都是点对点网络传输的难点，利用这项功能，我们只需新建一个文件夹，其他好友便能马上在线浏览或下载最新共享的海量照片，让此类应用变得更为简便。

而“客传”则是115网盘的匿名交流文件的服务，我们可以为自己的网盘设置一个上传密码（也就是所谓的“船票”），然后发给好友，好友就可以通过客船网页版或115网盘云备份软件分享文件，这项服务同时支持网盘文件快速转存。得到授权的用户只能上传文件，不能看到其余的文件列表，上传的隐私安全可以得到保障。

在经过数次重新定位修改服务之后，115网盘正在稳步向全能型的云存储平台迈进，而115圈子便是其中一项以云存储功能为核心、定位于群体社交和团队协作的网络服务。它集群组关系管理、信息资讯互动、团队协作办公、在线即时通讯、移动同步互联和手机短信群发等功能于一身，不仅是获取资源的网络工具，也是方便网盘用户维持人脉、交流情感和获取协助的网上家园，每一个圈子都有助于我们更便捷地找到心仪的网盘资源（所谓“一键转存，瞬间拥有，数亿资源随心淘”）。

除此之外，值得关注的还有“云应用（界面右上侧“导航”类目中）”，我们可以将感兴趣的各类应用直接“添加”到自己的“地盘”中，实现更便捷的云存储应用。

一句话总评：

115网盘可为用户提供全面的云存储服务，上传资源轻而易举，文件存储安全可靠，分享文件简单快捷，在线浏览全能方便，并涵盖圈子、消息、记事本等便捷服务，实现了专业的一站式云存储服务。

推荐度：★★★★



■115网盘具备“客船客传”等实用功能



■物以类聚，人以群分，115“圈子”是115网盘用户的资源集散乐园



■相比QQ网盘，微云网盘的功能更胜一筹

微云网盘

主页：www.weiyun.com

微云是腾讯公司所打造的一项智能云服务。用户可以通过微云方便地在手机和电脑之间同步文件、推送照片和传输数据。这项服务集微云网盘、微云相册、微云传输、微云剪贴板等功能为一身，并将于近期推出微信云存储功能——微云收藏，为4亿微信用户提供智能云服务。

微云网盘是微云的核心功能，是一项集合了文件同步、备份和分享功能的云存储应用，支持文件自动同步到云端，手机和电脑自动同步文件，实现无线无缝连接。微云网盘支持QQ账号直接登录，对于数量众多的QQ用户来说十分方便，但只提供2GB的免费存储空间，略显吝啬。目前，微云有PC客户端版、安卓版和iPhone版等多种版本，启用安卓版或iPhone版还可额外获得5GB存储空间。

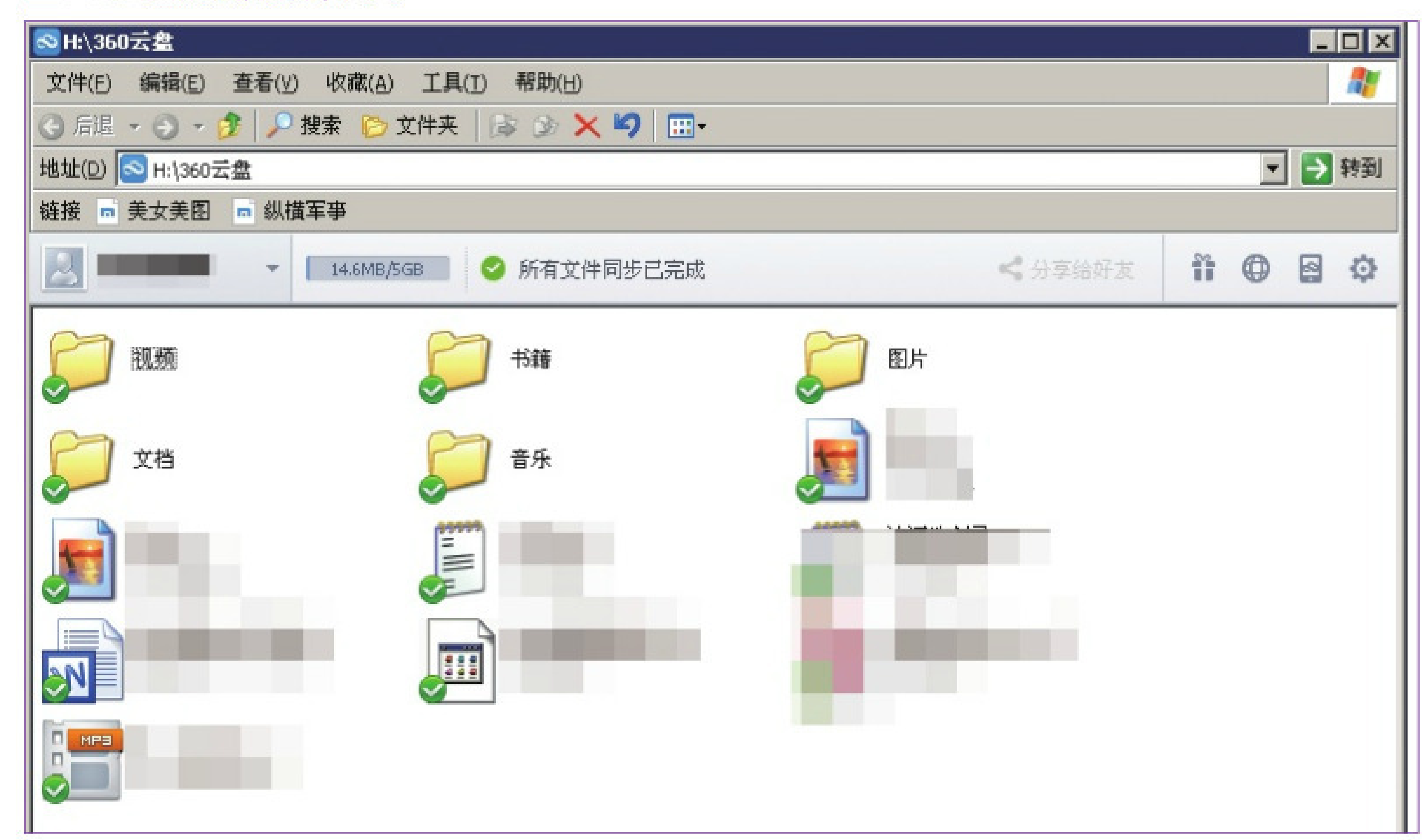
微云Web版在任何浏览器终端上都可以使用，Web版包括微云网盘和微云相册两个模块，支持文件外链。

微云客户端版登陆后，会自动创建一个微云网盘同步文件夹并和Web版本进行同步。即便是在离线状态下也可对微云客户端版网盘里的文件进行各种操



■微云客户端版的功能更全面

■360云盘的试用效果尚可



■和金山快盘一样，360云盘会建立独立的桌面磁盘分区

作，当再次联网络时微云即可自动更新文件。微云支持选择性同步操作，当我们并不想同步网盘中的大文件或所有文件时，可以在“设置”中自由选择同步的目录，将不想同步的目录前面的勾选取消，云端将不会再同步该目录下的文件更新。需要特别注意的是，微云网盘手机/平板电脑版本的存储图片数量是有限制的，只能保存最新的1000张图片。

“微云剪贴板”是一项相当有趣的功能，通过它我们可以在手机上进行“复制”，然后在电脑上进行“粘贴”，反之亦然。例如，从手机上复制网站地址，用电脑的浏览器打开；或者从电脑上复制电话号码，在手机上拨打。

一句话总评：

整体来看，微云网盘是一款中规中矩的新锐网盘，虽然在功能上相比老牌产品尚有一定的差距，但凭借腾讯庞大的用户基数，进一步完善后可以让腾讯用户无缝使用，这款网盘的前景仍然值得期待。

推荐度：★★★☆

360云盘

主页：yunpan.360.cn

360云盘是奇虎360开发的分享式云存储服务产品，目前有网页版以及各种客户端版本，能够较好地满足不同用户的需求。360云盘不支持第三方账号登陆，注册并激活账号后用户即可按需选择登陆网页版或下载客户端进行操作。网盘初始提供5GB免费空间，点击“免费扩容”可通过完成“安装使用云盘手机版和iPad版、邀请好友使用云盘、用云盘上传文件”等任务再免费获得最高5GB空间。此外，360安全卫士4级、10级、15级、20级、25级的用户还享有领取云盘空间永久免费提升1～5GB的权益。

点击“上传”按钮，安装360云盘的云加速上传控件后，就可以使用云加速上传功能。用户在上传一些常用的公共资源（如软件、常见文档、音乐、视频等）时即可实现瞬传，不但节省用户上传数据所需的时间，还可以大大节省用户上传所需的网络带宽资源。不过，网页版360云盘最大只支持200MB的单文件上传。

360云盘的数据安全性较高，保存在网盘中的文件都会经过严格加密，只能用户本人通过账号密码才可以访问到数据。另外，保存到360云盘的文件都进行了多重备份，即使360云盘云存储服务中心在某地的机房服务器发生故障，也不必担心数据丢失，在云盘客户端、网页版等位置进行删除操作，360云盘会暂时将这些文件删除到云盘回收站里，倘若我们想找回某些不小心误删除的文件时，可以去云盘网页版回收站



■不管你到世界的哪个角落，都能通过网络随时查看、使用华为网盘中的任何文件



■要想获得华为网盘的更多免费存储空间，还需要多做做任务

将它们“捡回来”。

360云盘的Windows客户端功能更为强大，支持在Windows PC上使用360云盘存储备份图片、文档，支持5GB超大单独文件上传，以及文件自动智能同步，独创的360云盘文件夹状态栏信息条可更直观地展示账号、空间容量和文件同步状态等信息。安装360云盘PC客户端，注册并登录360云盘后，双击桌面上的“360云盘”图标或桌面右下角任务栏的“360云盘”图标打开360云盘文件夹，用户可以直接拷贝或者拖拽想要上传的图片、文档、音乐、视频和电子书等任意内容至360云盘文件夹。同时，我们只需在相应的电脑上安装360云盘客户端，并且分别启动登录同一账号，复制到一台电脑360云盘文件夹下的文件就会自动同步下载到其他电脑里。

360云盘Android版和iOS版也值得关注，它们可以方便地在手机端查看管理360云盘内的文件，支持自动备份照片、拍照上传和普通文件上传，支持多文件分享等功能。

一句话总评：

整体来看，360云盘虽然出彩的功能不多，但仍能满足大多数用户的云存储需求，上传下载速度也比较快，值得青睐360系列产品的用户关注。

推荐度：★★★☆

华为网盘

主页：www.dbank.com

华为网盘是华为公司为用户提供的网络存储服务，提供电脑客户端“华为网盘Windows版”、同步软件“爱同步”和Android、iOS移动终端软件应用，可让我们方便快捷地存取和分享文件。

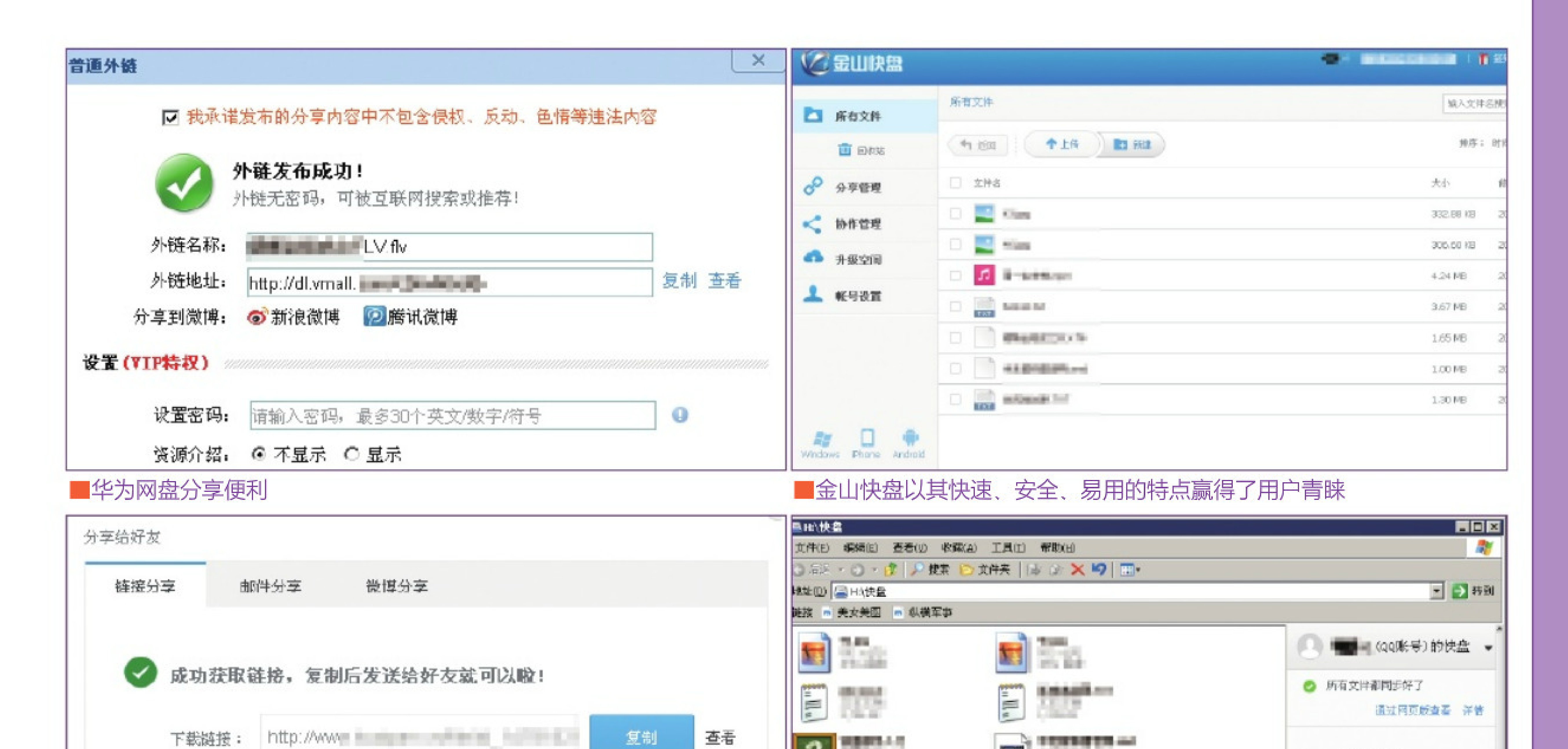
华为网盘支持直接通过QQ或微博账号登录网盘，可免去注册的麻烦。网页版注册成功即送5GB免费永久容量，完成新手任务可再获30GB永久存储空间，更可通过容量购买来进一步扩展空间。华为网盘支持存储任意类型的文件，号称数据能永久保存。VIP用户更可享受最大2TB容量、上传24GB单个文件、高速传输以及免除广告等特权。

华为网盘具有较高的安全性，文件在上传时系统会自动加密然后存储在云服务器中，号称“如同使用网银一样安全”。别人无法看到我们保存网盘里的任何文件，当然被外链分享的文件除外。华为网盘管理文件非常简单，可将指定文件轻松分享给亲朋好友。文件外链作为华为网盘提供的一项分享功能，选中一个或多个网盘文件，点击“外链”按钮或鼠标右键选择“外链”，即可将任何文件生成一个链接地址，通过QQ、论坛、邮件和微博等途径分享给亲朋好友。

此外，华为网盘值得关注的还有“文件直链”功能，此功能是为站长、应用开发者、内容发布者等商业用户提供的一种收费文件分享服务，支持图片展示、音视频文件在线播放以及文件直接下载。目前提供了API直链和手动直链两种方式。用户通过调用华为网盘开放平台的API即可获取文件下载地址，下载者直接点击该地址链接就能启动下载，页面不会跳转至华为网盘，下载速度更有保障。

华为网盘Windows版是为广大PC用户提供的本地化管理软件，它最大特色就是支持多线程上传技术，可以同时并发10线程上传/下载同一个文件，分享资源更快速，并提供一键式文件上传、下载、生成外链以及微博分享的快速解决方案。当下载总容量大于5GB的大体积文件时，最好使用华为网盘Windows版进行操作，可以有效提高文件下载速度和下载成功率。

华为网盘Android版也颇具特色，是一款基于文件存储、备份以及分享设计的手机软件，可以将手机中的照片、视频等任意文件同步到华为网盘，支持即拍即传，亦可通过短信、邮件、蓝牙等方式将文件分享给好友；也可以让手机和电脑随时同步文件，轻松实现手机



■华为网盘分享便利

■金山快盘以其快速、安全、易用的特点赢得了用户青睐

■快盘的3种分享方式

■金山快盘PC客户端版更符合PC用户使用习惯

与电脑无缝连接分享资源。

在笔者看来，华为网盘内置的“搜资源”功能亦是其新亮点，该功能的出现和不断完善能让华为网盘的分享变得更简便。具体的使用方法就像在百度上查找内容一样，在文本框中输入你想要搜索的资源名称，便可按需实现“一键root、资料、软件、手机应用、高清电影、安卓游戏、考研、小说、APE、英语、PPT”等站内资源的免费搜索。

一句话总评：

我们不仅可以利用华为网盘随时随地存取照片、视频和文档等任意类型的文件，而且还可以通过外链和资源搜索将文件进行分享；在拥有雄厚资本的母公司支持下，这款网盘的可靠性同样值得信赖。

推荐度：★★★★

金山快盘

主页：www.kuaipan.cn

金山快盘是由金山软件研发的免费同步网盘，是“金山云”服务的核心业务。金山快盘的服务范围覆盖Windows、Mac、Android和iOS等平台，只要安装客户端，电脑、手机、平板和网站之间都能跨平台直接互联，彻底抛弃U盘、数据线和iTunes，随时随地轻松访问个人文件。

金山快盘可以使用QQ账号、小米账号以及新浪账号登陆。普通用户在金山快盘上拥有5GB初始免费空间，可以通过一些简单的任务，如邀请好友、验证注册邮箱、关注快盘微博并转发一条微博、登录快盘Windows或Mac客户端、通过桌面客户端同步快盘文件等等把空间容量免费升级到15GB。

快盘资源分享较便利，点击文件可执行“链接分享、邮件分享、微博分享”等操作；支持照片在线查看，点选“冲印照片”会直接链接到“金山云冲印中心”，前10张照片免费冲印，1次冲印超过60张送相册一本。

Web版金山快盘只支持300MB的单独文件上传，安装PC客户端版后可上传最大2GB的单个文件。安装快盘PC客户端后，会生成一个和电脑C盘、D盘等盘符相仿的“金山快盘”图标，可通过它实现完全本地化的操作，把任意文件快捷地“丢入”指定的文件夹，然后即可被同步到用户装有快盘的PC、智能手机以及平板设备上。

我们可以将快盘里的某些文件或文件夹共享给好友，当这些文件夹里的文件有所改动时，好友都能立即看到最新的版本。这样，通过快盘无需数据线和U盘拷贝粘贴，也不需要每次手动上传下载的操作，仅仅通过手机即可随时查看电脑上的文件。手机拍摄的照片也能在电脑上立即查看，对于朋友圈或媒体、影楼来说这项功能颇为实用。

金山快盘PC客户端版支持“局域网传输”，点击界面右下角的“局域网传输”图标，便可启用该功能，可搜索局域网中的其他快盘用户，把文件飞快地传送给附近的设备。传统模式下的软件进行文件传输都要先进行中转站接受，文件需要访问外网，而快盘局域网文件加速采用智能判断网络模式，可对局域网中的文件进行点对点加密传输，所以传输与同步的速度更快，可极大地提高家人或同事间的分享效率。

此外，金山快盘也支持上传文件自动加密，文件的存储和传输均经过高强度分布式密钥加密，使用过程中无需担心数据丢失，即便一时疏忽被删，快盘的“网络回收站”功能也能帮助我们迅速找回删除的文件。

一句话总评：

选择金山快盘用户如今已超过1500万，是目前国内用户数最多、口碑最好且数据传输最稳定的同步网盘之一，并且作为国内领先的云存储服务提供商，快盘服务在技术、资金、硬件上都有充足的储备，可保障服务长久运营，值得优选。

推荐度：★★★★☆



■彩云尤其值得移动用户关注

彩云

主页：caiyun.feixin.10086.cn

彩云是中国移动旗下的个人云存储网盘。通过这项服务，用户可对手机、个人电脑以及平板电脑等多种终端中的个人数字内容进行云备份、同步和统一管理，而且用户可在线播放和浏览存储在云端的照片、音乐、视频等内容，还可对上述文件进行分享和传播。彩云目前有Web网页版以及Windows、Android和iOS客户端版本，能全面地满足不同用户的需求。

彩云目前支持飞信手机号登录和动态短信密码登录，为中国移动用户提供16GB免费存储空间，非中国移动用户的免费空间容量则为8GB。彩云支持单个文件和批量文件上传和下载，上传和下载单独文件最大体积为2GB，批量上传单次上传总容量不能超过2GB，批量打包下载最大支持100MB。彩云iPhone版和iPad版客户端可实现离线登录功能，离线状态下用户可对本地文件进行上传操作，离线上传的任务会自动添加到传输管理界面，恢复网络后用户可手动点击继续文件上传。彩云的分享操作也比较方便，选中文件后，选择“分享”即可进入文件分享对话框，分享外链生成后，用户可以复制此外链的地址交给好友，用户也可以使用短信、邮件和第三方微博进行分享。

一句话总评：

彩云能向用户提供安全、便捷且高效的个人云存储服务，能帮助用户统一存储和管理保存在不同终端的个人数据，值得移动手机用户选用。

推荐度：★★★☆

酷盘

主页：www.kanbox.com

酷盘是国内云存储网站酷盘网推出的新一代的云存储服务，主要用于互联网文件管理及备份，可将相同文件即时自动同步至PC与手机等平台上，可以随时将酷盘的文件分享给好友。酷盘注册后提供5GB容量，用户可通过邀请好友注册酷盘等方式，获取最多15GB的空间。酷盘上传不限单个文件大小，这点对需要分享体积较大文件的用户来说无疑颇具吸引力。

酷盘也分为网页版和客户端版，支持版本间的自动同步，文件夹可自动同步，电脑与服务器文件自动保持一致；支持多台电脑文件自动同步，支持便捷共享，通过“共享文件夹”功能，输入需要邀请共享的好友电子邮件地址就可以将这个文件夹共享给好友。而一旦好友接收这个共享文件夹，只要文件夹内的文件有新变化，都能及时同步到好友的酷盘中，同时加入共享文件夹组的所有“云成员”也可以对这个共享文件夹进行变更操作，从而实现资源共有和协同办公。酷盘支持“文件时光机”云端回收站功能，删除的文件可随时恢复；支持文件版本恢复，文档的每一版本皆可随时还原。

一句话总评：

只要有网络，就可以在任何时间，任何地点，任何PC或手机上对酷盘里文件进行管理、备份及分享，方便快捷。

推荐度：★★★☆

飞速网

主页：www.rayfile.com

RayFile是一款提供在线存储和网络寄存的服务供应商。只要使用了正确的邮箱地址进行注册，就会在上传文件后收到一封记录着文件下载地址的邮件。飞速网不对你上传的文件大小和格式做任何限制，不过用户上传文件时的IP地址等信息都会被飞速网记录下来，如果上传非法内容的话肯定会承担相应的法律责任。

飞速网通过“账号健康指标”来进行对存储分享的资源进行评估。对于那些从来没被用户下载过的大文件，很可能会因为“账号健康指标”过高而被删除。飞速网设定的危险指标是100，换句话来说，如果我们的“账户健康指标”小于100，那么上传的文件就是安全的；如果“账户健康指标”大于100且持续5天以上，那么那些不太“健康”的文件就可能会被删除掉。对此，我们可以通过手动删除那些健康指标过高的文件或将文件分享给其他用户，比如将下载地址贴在论坛上为文件带来更多访问量的方法降低“账户健康指标”数值，保持账户的健康状态。



■酷盘正向云存储领域进军



■飞速网界面简洁

一句话总评：

RayFile是一家颇具资格的在线存储和网络寄存服务提供商，能提供基本的网络存储及分享服务。不过，在如今这个云存储时代，它的运行模式开始变得有些落伍了。

推荐度：★★☆

■RaySource客户端是Rayfile网盘专用客户端，它可以选择同一文件夹的多个文件进行批量上传，支持断点续传，限制上传和下载的速度等设定

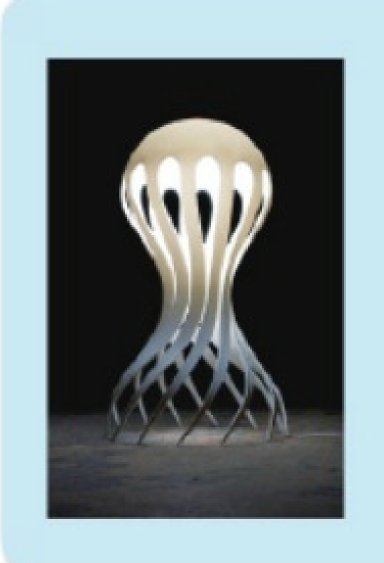
网盘名称	主导厂商	注册免费容量	最大免费容量	最大上传单文件	网页版	客户端版	外链	虚拟硬盘分区	多平台自动同步	第三方账号登陆	文件恢复	特色功能	推荐度
百度云	百度公司	5GB	15GB	4GB	支持	Windows、Android、iOS、WP	支持	不支持	支持	支持	支持	离线下载	★★★★☆
115网盘	一一五科技公司	15GB	15GB	5GB/15GB（客户端）	支持	Windows、Android、iOS、WP	支持	不支持	支持	不支持	支持	云备份、客传和圈子	★★★★
微云	腾讯公司	2GB	7GB（客户端）	300MB	支持	Windows、Android、iOS	支持	不支持	支持	不支持	支持	无	★★★☆
云盘	360公司	5GB	15GB	200MB/5GB（客户端）	支持	Windows、Android、iOS	支持	支持	支持	不支持	支持	云加速上传控件	★★★☆
华为网盘	华为公司	5GB	35GB	1GB	支持	Windows、Android、iOS	支持	不支持	支持	支持	支持	爱同步、文件直链	★★★★
金山快盘	金山软件公司	5GB	15GB	300MB/2GB（客户端）	支持	Windows、Android、iOS	支持	支持	支持	支持	支持	局域网传输	★★★★☆
彩云	中国移动	8GB	16GB	2GB	支持	Windows、Android、iOS	支持	不支持	支持	不支持	支持	无	★★★☆
酷盘	酷盘网	5GB	15GB	无限制	支持	Windows、Android、iOS	支持	不支持	支持	不支持	支持	共享文件夹	★★★☆
飞速网	北京光芒国际公司	无限制	无限制	无限制	支持	Windows	支持	不支持	不支持	不支持	不支持	无	★★☆
微盘网	南宁博大全讯公司	无限制	无限制	200MB	支持	无	支持	不支持	不支持	不支持	无	匿名上传	★★☆
城通网盘	中国长途电信公司	400GB	400GB	1GB	支持	无	支持	不支持	不支持	支持	无	收益分成	★★★

后记

本文介绍的网盘和云存储服务基本都是目前国内的主流产品和翘楚之选，代表了国内网盘及云存储的发展方向。整体来看，与传统的网盘相比，具备更全面云存储技术的产品更值得优选。传输速度慢、冗余备份及恢复能力低、安全性差且营运成本高等一直以来都是困扰传统网盘发展的问题，云存储技术的兴起让这些难题逐渐找到了化解的途径。通过建立分布式存储网络，云存储能把网络中大量不同类型的设备利用软件集合起来协同工作，形成一个更快速更安全的数据存储网络，并能够在单一的存储服务基础上衍生出更多增值的服务。

传统的网盘被云存储取代已经是必然的结果。只要拥有足够的网络带宽，就能让云存储服务发挥出优秀的同步效果。以百度云网盘、115网盘、华为网盘和金山快盘为代表，具备云存储特征的网盘系统也必将凭借更出色的功能和使用稳定性，获得更多网盘用户的青睐。

盈利能力弱是网盘业始终需要直面的难题。国内第一批个人云存储服务的代表之一盛大网盘EverBox已宣布停止服务，为行业敲响了警钟。很多网盘提出的“永不停止服务”承诺，在成本及版权问题面前往往都是浮云。所以优选知名大公司的网盘和云存储服务，是普通用户确保自己的网络存储能够长久维持的重要因素。随着云存储市场的竞争日趋激烈，肯定还会有更多的实力不济、产品形态单一的网盘服务商率先倒下或被整合，普通用户在选择时需要特别留心。P



线条流畅、造型简洁且充满仿生学气息，典型的后现代风格设计作品——这就是设计师Markus Johansson带给我们的章鱼灯（Cirrata Lamp）。对于大多数美其名曰“地中海风格”的酒吧来说，这应该是件不错的饰品。

■北京 坏香橙



猎蝇大杀器

不知不觉间，日历已经翻到了7月。伴随着炎热的暑假一起进入我们生活的除了西瓜、冷饮和各种冰棍之外，还有大大小小生生不息的飞虫。虽然在这些数量繁多的生灵中不乏萤火虫一类让人心生好感的品种，但对于大多数生活在大城市的朋友来说，如今日常生活中最常见飞虫的恐怕并非善类，各种灭虫工具大行其道纯属情理之中。不过，暂且不论副作用值得怀疑的化学原理器材和有效时间不甚可靠的生物原理诱杀装置，对于大多数基于物理原理在理论上“即刻生效”的扑杀器械来说，“有效攻击距离”始终是个让人头疼的问题——以编辑部德高望重的Cross老爷专用的电蚊拍为例，尽管这玩意对于绝大多数飞虫都可以在半空中一击必杀，但“伸手可及”的射程距离有时候确实让人感到有心无力。那么，有没有不会造成残留物质污染、射程较远威力可观且不会伤人的杀虫工具呢？

很显然，对于“利用动量守恒定律在长距离上击杀害虫”这个问题来说，最有发言权有能力拿出解决方案的应该是允许公民持枪的美国人：“Bug-A-Salt Gun”就是这样诞生的。正如它的名称所示，这件外形修长的大杀器基本结构与工作原理都和玩具气枪差不多，不过它发射的弹药可不是塑料小球或者玻璃铅珠一类的危险抛射体。实际上，这支“猎虫枪”的弹药可以在全世界绝大多数厨房中轻松搞到——那就是食



基本外形和孩之宝的Nerf玩具枪颇为相似



在大多数便利店里都能找到这玩意的弹药



填充完毕，备弹量一目了然



握柄的上方还有保险开关，有效防止走火事故

盐。如此一来，关于“射击精度”方面的顾虑想必也可以直接化解：没错，粉末状的盐结晶出膛后会像12号标准霰弹一样分布在近似圆形的范围中。尽管实际威力对人而言无足挂齿，但对于绝大多数没有坚硬外壳的飞虫来说，这种冲击无异于灭顶之灾。

你是否对那些在仲夏夜围绕着吸顶灯乱飞乱撞的飞蛾感到不胜其烦？是否对于那些飞行姿态毫无美感、嗡嗡噪音扰人清梦的苍蝇恨不得凌空轰杀而后快？请来试试官方标价不到40美元的“Bug-A-Salt Gun”！利用纯净的氯化钠弹药，上至孤魂野鬼，下至蝇营狗苟，统统可以一枪轻松撂倒——当然，倘若你想像电影一样用“岩盐霰弹”来达到“对人非致命击倒”的效果……这个问题还是留给昆汀·塔伦蒂诺去解决吧。

相关链接：

http://bugasalt.com/order/

凉风颈上来

随着天气一天天变热，五花八门的降温装置开始逐渐展现它们的设计价值。那么，诸位在今年准备选择那些电器作为自己的避暑降温设备呢？

众所周知，与工作原理简明易懂的电风扇以及降暑效果标本兼顾的空调相比，看似“结合两者所长”“有效降低造价成本”的空调扇着实不是什么值得信赖的产品——只要感受过那种“有效距离仅有一米”的特性，相信绝大多数朋友都会赞同我的观点。不过，倘若把设计的思路略微变换一下，这种乍看之下“既不中看又不中用”的装置未尝不会产生更加出色的表现——例如，为什么空调扇必须绑定“家电”这个属性呢？倘若把它设计成贴身便携装置，效果又会如何呢？

对于向来擅长开发稀奇古怪电子玩具的日本Thanko公司来说，这种看似不着边际的思路似乎并非全无参考的价值——瞧，Neck Cooler（脖颈冷却器）的基本工作原理就是如此：这种佩戴在脖子上的小装置可以把从外界吸入的热空气经过循环降温之后化作凉风从后颈位置上吹出，从而给后脑带来清爽舒适的感觉。至于续航能力，只需安装3节5号电池就能让这件设备连续工作12小时，除此之外还可以利用USB端口供电来进一步延长使用时间。虽然无法完全取代空调与电风扇，但从便携性与冷却特定区域方面的设计来看，这款产品还是有一定实用价值的，不是吗？

Neck Cooler目前已经在Thanko官方网站上正式上架发售，定价为1980日元，想要“大脑冷静一下”的朋友不妨来看看。

相关链接：

http://www.thanko.jp/product/4556.html



外观设计尚可，尺寸可以接受


戴在脖子上即可享受近距离吹拂的凉风


喉部刻意留空，吃饭喝水时佩戴也没问题

早餐，啊，美妙的早餐

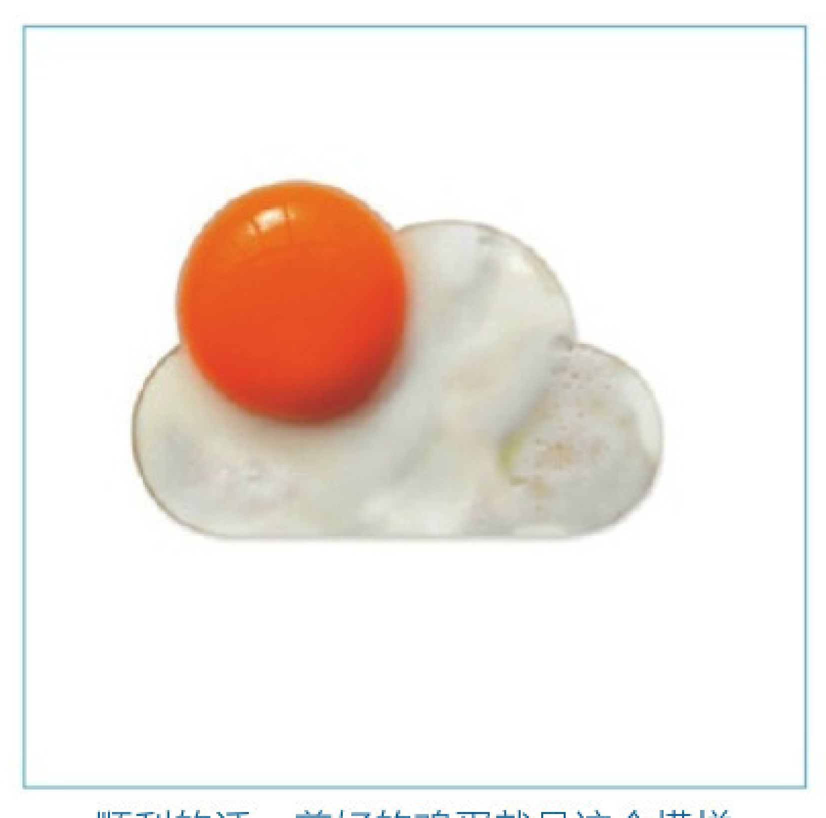
说够了让人昏昏欲睡的酷暑内容，最后，再让我们聊点轻松的话题吧。

今天，你有没有吃过一顿像模像样的早餐？

如果你的回答是“有”，那么恭喜你，这是幸福人生的最直接例证之一。这并非本人夸大其词，在如今这个生活节奏变得飞快的时代，对于广大已经离开父母踏上社会但尚未成家立业的上班族来说，一顿热气腾腾让人舒心的早餐想必已经变成了脑海深处的回忆——至于“从楼下街边卖油条的小吃摊能获得多少幸福与满足感”这个问题，恐怕就取决于今天的地沟油浓度与洗衣粉含量多寡了……吧？

归根结底，一顿货真价实的健康早餐能让人精神抖擞地开始崭新的一天，这个


结构一目了然，上手轻而易举


顺利的话，煎好的鸡蛋就是这个模样

结论想必不会让大家产生质疑。OK，作为锦上添花的献礼，在此我向诸位乐享幸福人生的朋友推荐一款足以让生活情调再度升级的奇妙设计作品——Sunny Silicone Egg Mold（阳光煎蛋模具）。没错，这个由硬树脂制成的小玩意工作原理就是如此简单：把它放进涂好油的平底锅中，再把鸡蛋打在左上角的“太阳”位置上，流动性较强的蛋白就会沿着圆圈底部的空隙排出填满“云朵”形状的框架。控制一下火候，再调节一下配料，一份完美的煎蛋便顺利诞生了。面对这盘足以让人会心一笑的早餐，无论接下来要应对的是何种挑战，对于当事人来说恐怕都不会是无法解决的难题吧。


美好的一天，从完美的早餐开始


什么，这种模具成型的煎蛋轮廓很眼熟？没错，你的想法和我一样

相关链接：

http://gizmodo.com/5978446/its-impossible-to-wake-up-grumpy-with-this-sunny-silicone-egg-mold

游戏推荐：
第一人称吃豆人（FPS-Man）

在正式开始介绍今天的迷你游戏之前，大家不妨先来猜猜看：

这是一部什么类型的游戏？

我相信大多数朋友都会不假思索地回答：这肯定是一部益智游戏嘛！

嗯嗯，利用惯性思维推导答案确实是我们的一般习惯，但很遗憾，这次我们确实猜错了，而且错得非常离谱。

请注意，朋友们，FPS-Man，也就是这部中文译名为《第一人称吃豆人》的玩意，它是一部彻头彻尾的恐怖游戏。

它的基本游戏构架与我们当年在红白机上玩过的经典作品完全一致：你扮演一张拥有无限食欲的大嘴，不知疲倦地吃掉出现在面前的豆子，同时利用特殊道具伺机干掉挡路的幽灵——以上内容被原封不动地填入了这部名为《第一人称吃豆人》的作品中，除了视角有些变动之外，几乎没有添加任何新元素。

然而，尽管看上去一切正常，但最终登场的成品却足以粉碎我们保留在童年记忆中的《吃豆人》全部印象——在那足以让幽闭空间恐怖症患者心脏病发作的迷宫中，你一路吞噬着眼前的豆子不断前进，没有血槽，没有武器，面对突如其来可以将你一击毙命的幽灵，你唯一的选择就是利用特殊豆子短暂地获得的攻击能力驱散它们。然而，这种保命道具不仅无法贮存，数量同样寥寥无几，你能在被幽灵们堵截包围之前吃掉迷宫里所有的豆子逃出生天吗？

值得一提的是，之所以这部游戏会被贴上“恐怖”的标签，背景音乐与音效可谓功不可没。对于所有跃跃欲试的朋友来说，一个最诚恳的忠告就是“摘下耳机”或者“关闭音箱”——注意，这不是开玩笑。

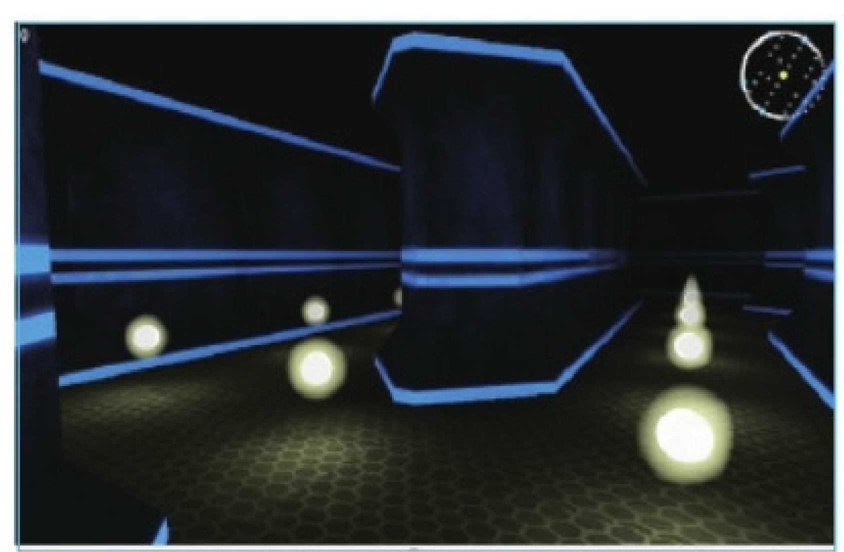
游戏操作：方向键移动，鼠标控制转向。

游戏链接：

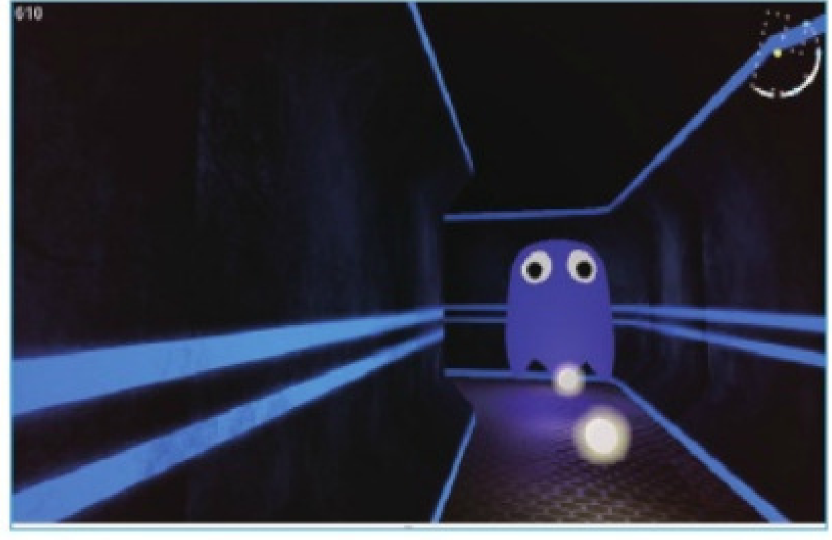
http://jayisgames.com/games/fps-man/

如果提示无法打开的话，可以安装一下Unity Web Player插件再试试。

下载地址：http://unity3d.com/webplayer/


吃豆人的世界居然如此阴森……


这就是那个服用后可以与幽灵暂时一战的特殊道具


快跑！



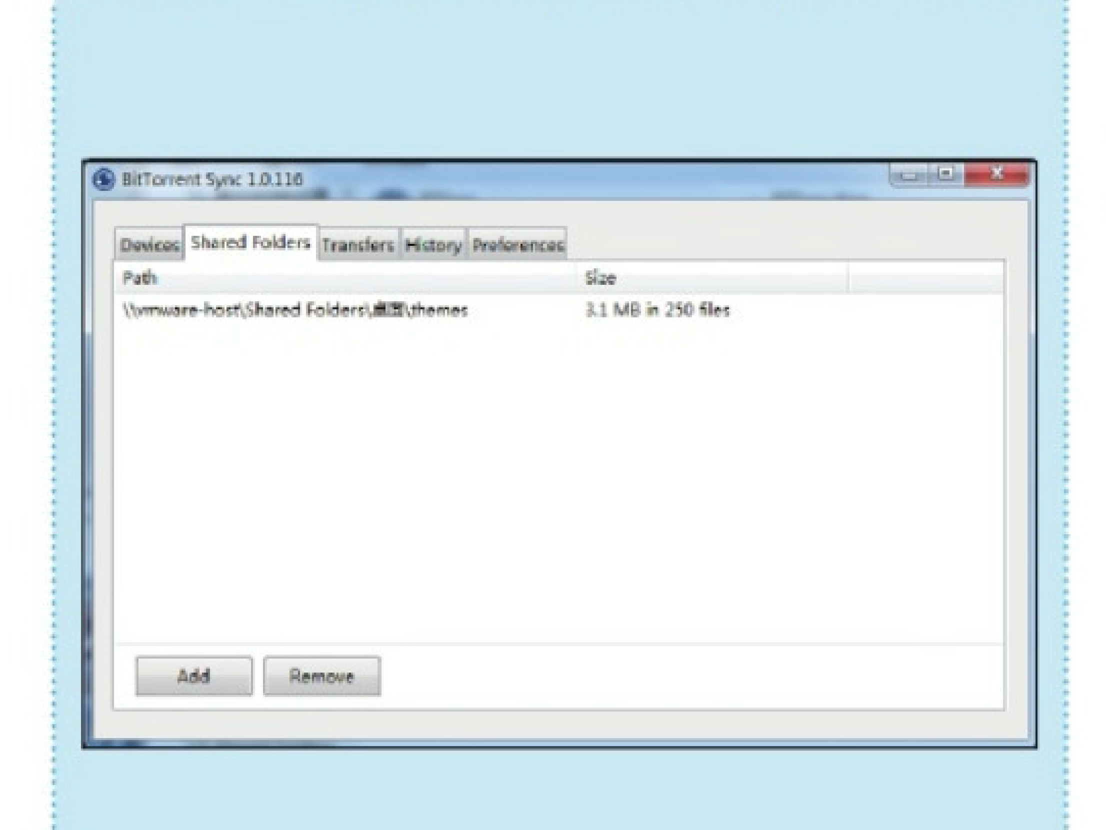
Windows 8操作系统发布半年多以来，一直饱受普通用户和科技评论者的批评。虽然微软一直宣称销量可观，但笔者周围换新系统的朋友还是寥寥无几，似乎大家还是不愿接受。即将到来的Windows 8.1（即Windows Blue）重大升级也许可以缓解微软的尴尬局面，网络上有知情人士透露会恢复“开始”按钮、添加开机直接登陆桌面、升级至IE 11以及大量功能更新。不管这些可信与否，微软必定会通过此次升级来改善人们对于新系统的不良印象，想要体验Windows 8.1的用户，最好先升级到Windows 8操作系统适应一下吧！

■小众软件 大笨钟
Xiacb.com Marscosmo

私密文件分享P2P工具——BitTorrent Sync

□**大小：** 609kB □**授权：** 免费 □**语言：** 英文

□**下载：** http://labs.bittorrent.com/experiments/sync.html



“BitTorrent Sync”是著名BT软件“BitTorrent”推出的实验性项目，相比于完全公开的BitTorrent，BitTorrent Sync更像是为个人或者小型团队使用的私密文件分享与同步工具。

BitTorrent Sync不需要中间服务器，任何安装该软件的电脑都可以分享、获取文件，整个传输过程相当私密，没有获得分享者给予的密钥将无法下载。该软件设计了3种权限密钥：完全控制、只读模式、24小时有效权限。如果你只是将文件传给别人看一下，那么只读模式就可以做到让对方下载后无法修改。由于绕过了第三方服务器，所以BitTorrent Sync的安全性较高，信息流动会更加自由。

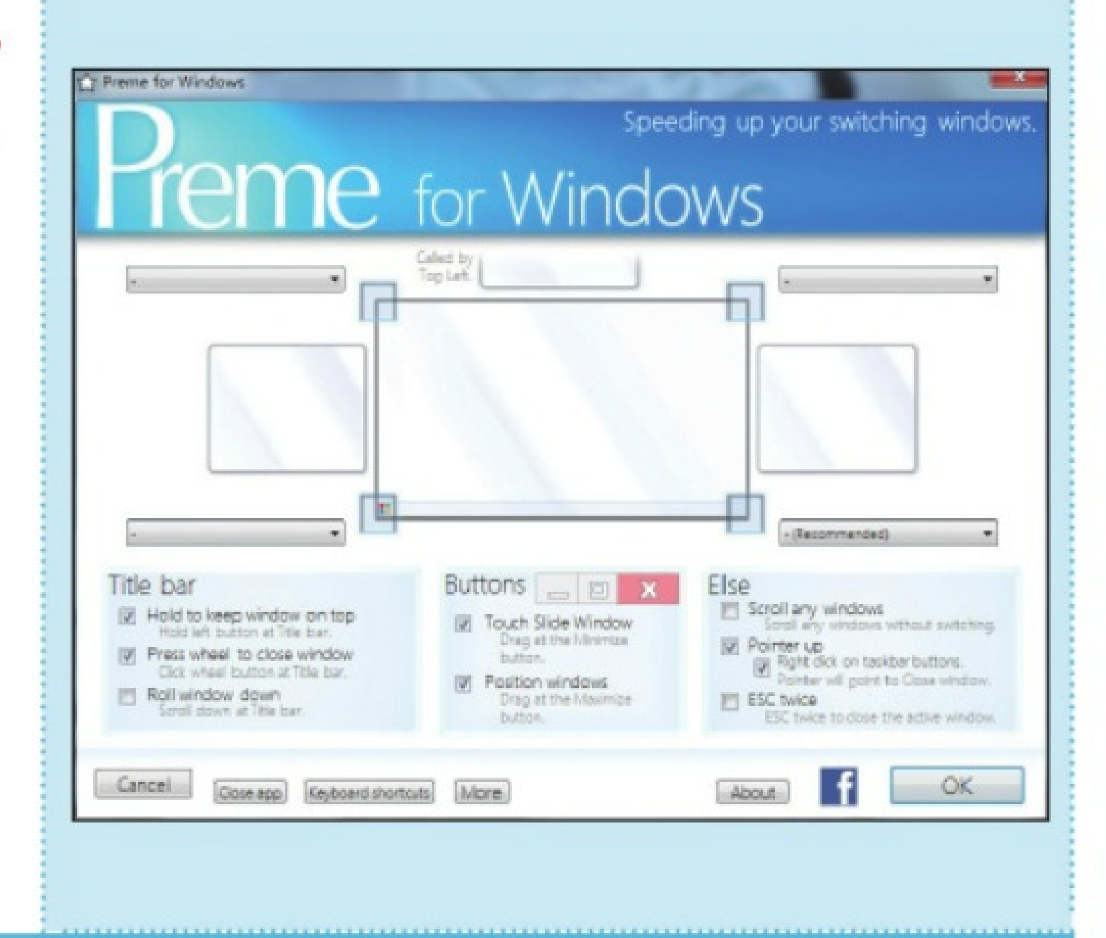
利用屏幕四角切换窗口——Preme for Windows

□**大小：** 2MB □**授权：** 免费 □**语言：** 英文

□**下载：** http://www.premeforwindows.com/

我们都知道在Windows桌面上用鼠标点击屏幕右下角就会立刻切换到空白桌面，如果有一款软件能够让用户把屏幕4个角都自定义上想要的功能该有多棒啊！“Preme for Windows”就可以做到这一点，其实这项功能在OS X系统中已经存在了很多年……

软件运行后需要先设置每个角的功能，可以从快捷键（可自定义任何组合键）、打开文件、隐藏当前窗口、3D方式切换窗口、普通切换窗口等几项中进行选择。比如可以设置左上角为快捷键“Ctrl＋L”，这样鼠标移动到那里时电脑就会自动进入锁定状态，此外还可以设置鼠标停留延时启动等高级功能。



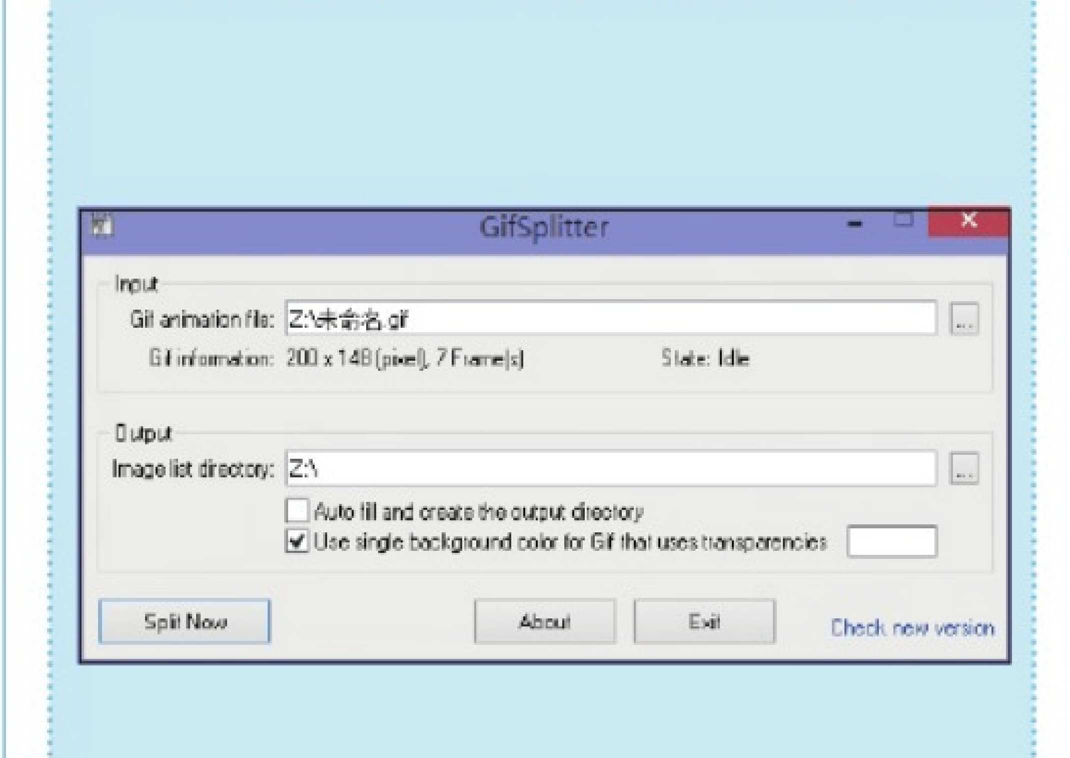
快速用指定程序打开文件——Coffee

□**大小：** 500kB □**授权：** 免费 □**语言：** 英文

□**下载：** http://www.lupopensuite.com/db/coffee.htm

“Coffee”是一款小巧方便的办公工具，运行后可以自动关联先前设置好的文件打开方式，按住Alt键运行还能临时切换到备用的设置方案。关闭Coffee之后，文件关联会自动还原。

Coffee非常适合放到U盘中运行，将文档与对应的打开程序保存在一起并设置好关联，这样在其他电脑上操作时，只要双击文件都会使用自己指定的程序来打开。如果碰到没有关联的文件类型，Coffee会弹出窗口询问是否现在关联，或者按下“Alt＋Win＋R”快捷键呼出设置窗口手动添加。



从GIF动画中提取单帧图片——GifSplitter

□**大小：** 37kB □**授权：** 免费 □**语言：** 英文

□**下载：** http://xoyosoft.com/gs/

GIF动画其实是将多个连续图像保存在一个图片文件中，每个图片之间加上间隔显示时间，这样就会构成一幅动态图片。有时我们想要从这些GIF动画中提取某一帧单独保存，除了使用Photoshop或者截图以外，“GifSplitter”这款小工具就可以帮你轻松搞定。

使用时先在“Input”中导入GIF图片，程序会自动分析该文件是由几帧图像组合在一起的。之后指定好输出位置并点击“Split Now”就大功告成了，分离好的文件会采用BMP格式。此外在提取过程中如果遇到透明的单帧图像，GifSplitter还可以为其填充背景颜色。

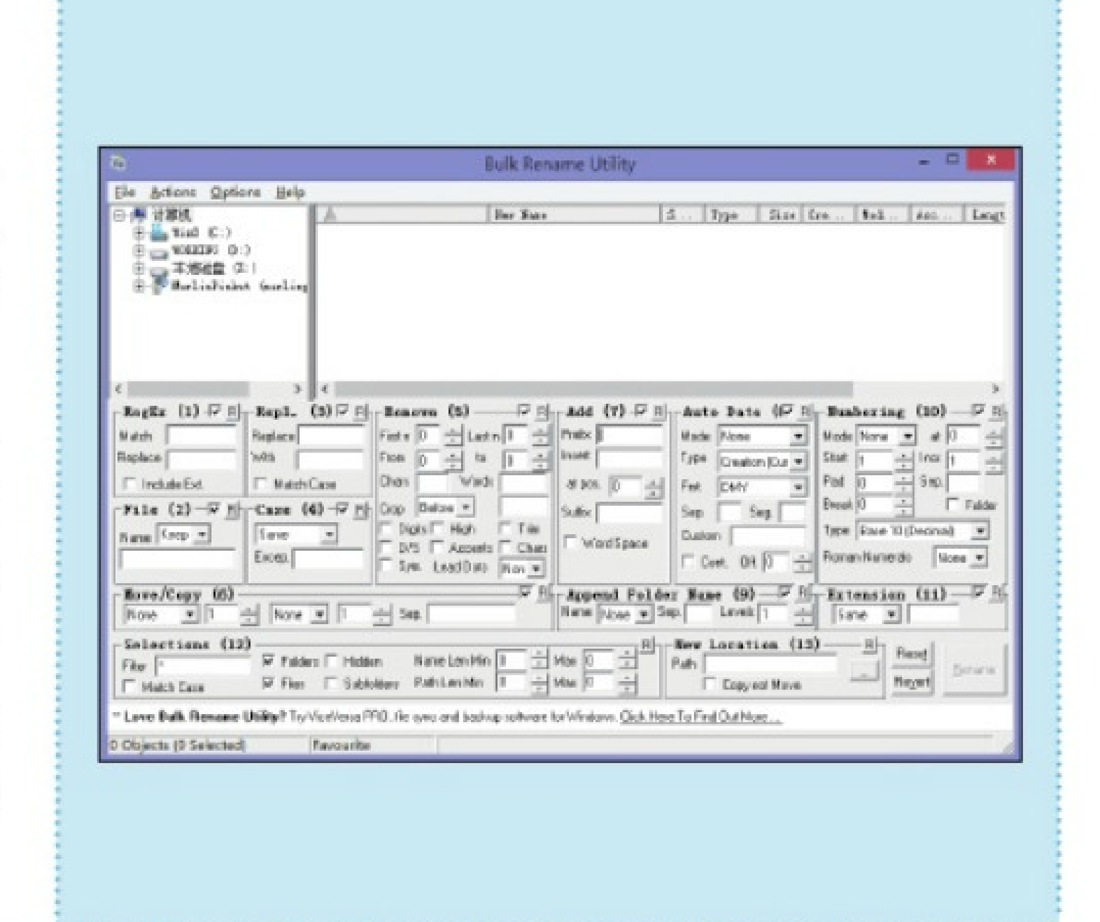
全功能批量文件重命名——Bulk Rename Utility

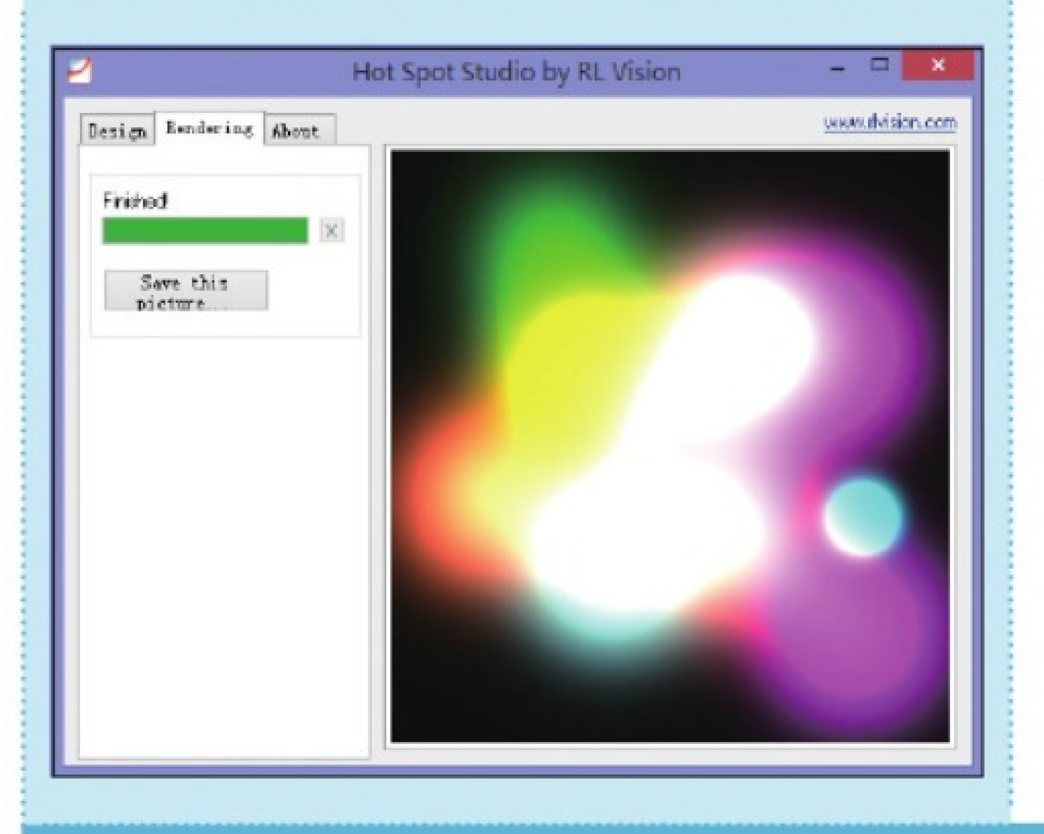
□**大小：** 964kB □**授权：** 免费 □**语言：** 英文

□**下载：** http://www.bulkrenameutility.co.uk/

“Bulk Rename Utility”是一款体积小巧、功能全面的批量文件重命名软件，曾经被多家软件网站评选为“最好用的文件命名工具”。

第一眼看到软件界面时，相信和笔者一样会立刻感觉头晕目眩……不要慌！虽然按钮和文字框星罗棋布，但只有在需要它们的时候才会发生作用。软件提供了13项重命名功能，包括为文件添加前缀或后缀、添加日期、自动编号、批量删除指定字符、批量插入指定字符到文件名中的指定位置、批量替换指定字符等，此外你还可以用它对扩展名进行更改。如果在重命名操作时出现错误，可随时使用“Ctrl＋Z”撤销。更多强大的功能正在等待你去发掘！





生成各种聚光灯效果——HotSpotStudio

□**大小：** 36kB □**授权：** 免费 □**语言：** 英文

□**下载：** http://www.rlvision.com/spots/

“HotSpotStudio”是一款非常有趣的艺术类小工具，它可以自定义生成各种奇幻的聚光灯效果，并可以将素材另存为图片用到其他场合。

软件使用方法非常简单，选好颜色后用鼠标右键添加/删除光源，左键可选中/更改它们的位置；“Size”和“Intensity”是用来调节光源大小和强度；“Set BG Col”和“Load BG Pic”可以自定义背景色与图片；选中“Absorb similar light”后光源还可以达到调和附近颜色的特殊效果。全部设置完毕后点击“Render Picture”看看最终效果吧！

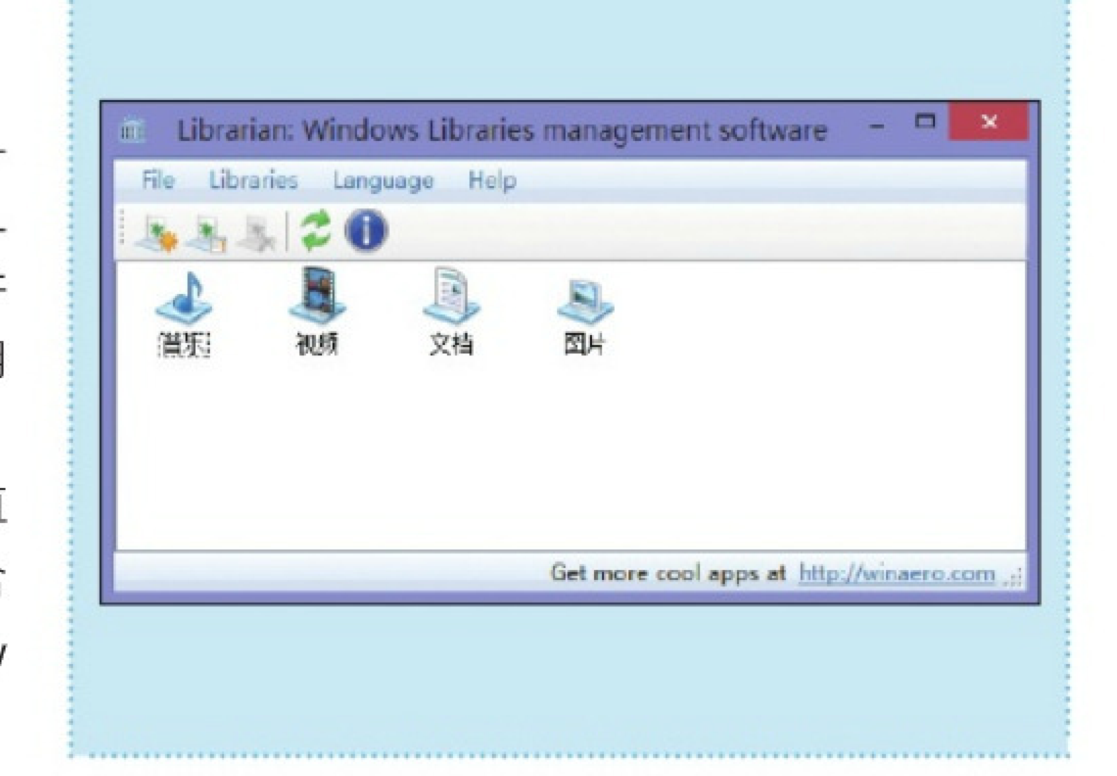
Windows库管理器工具——Librarian

□**大小：** 5.1MB □**授权：** 免费 □**语言：** 英文

□**下载：** http://winaero.com/download.php?view.7

Win7中“库”的概念是借鉴了Ubuntu系统而推出的一个有效的文件管理模式，它并非传统意义上用来存放用户文件的文件夹，其真正作用是方便使用者在计算机中快速找到所需文件。

“Librarian”是一款支持Win7/8的库管理工具，你可以在软件中直观地添加新库或删除已有的库，以及更改库的名称、类型、图标和包含的文件夹位置等。如果还想进行深度定制，可以右键图标并选择“Show XML content”直接编辑原始文件。





有人说，移动互联网就像7月正午的太阳，它炙热地烘烤着每家互联网公司，所有人的头脑都有些不清醒。迷信移动互联网的企业大多都会强迫用户改变使用习惯，例如前一段时间新版手机QQ无法显示好友在线状态，于是惹来用户接踵而至的叫骂声，腾讯没坚持几天就不得不变回原样。这个典型事件或许会让其他公司清醒过来，不会再将一时头脑发热后的想法粗鲁地强加给用户，他们应该学会尊重使用者已有的使用习惯。

■辽宁 马卡

口语打分——英语流利说



□大小：1.7MB □下载：http://126.am/yylls

英语考试时不太重要，但工作或出国时又极其重要的是什么？没错！就是口语。练好口语需要语境，“英语流利说”正是一款基于真人语音情景对话的应用软件，它不仅每天会更新口语学习资料，还带有出色的语音评估功能。用户每一句对话，程序都就会给出相应评分，为了追求高分和获得“三星”评价，你会不知不觉地练习N遍。独特的“闯关模式”要求考试得分在60以上才能进入下一段对话，保证了用户的学习质量。练习之余还可以听听网上高分用户的语音录音，相信多听多练你也能说得和他们一样好！

点评：截稿时“英语流利说”已更新至1.0版本，相信它会让你在不知不觉中喜欢上英语口语！



你的成绩超过全国百分之几的用户？

多样记录——现场笔记



□大小：11.5MB □下载：http://126.am/xcbj1

“现场笔记”是一款用于快速记录多种现场信息的笔记工具，可以记录位置、天气、文字、图片、视频、音频以及手绘草图等内容，适用于会议记录、客户现场投诉、事故取证、课程笔记、旅行日记等场合。

软件界面虽不漂亮，但使用起来很方便。新建笔记时会自动添加位置信息，还可以选择天气、心情和事件重要等级。已保存的笔记支持通过邮件、微博、彩信等方式分享，而且发微博时会将所有图片拼接在一起发送，考虑得很周到。

点评：该软件每条笔记都可单独导出，缺点是没有提供云同步功能。



建议在WiFi网络下分享笔记内容

卷土重来——Oggl

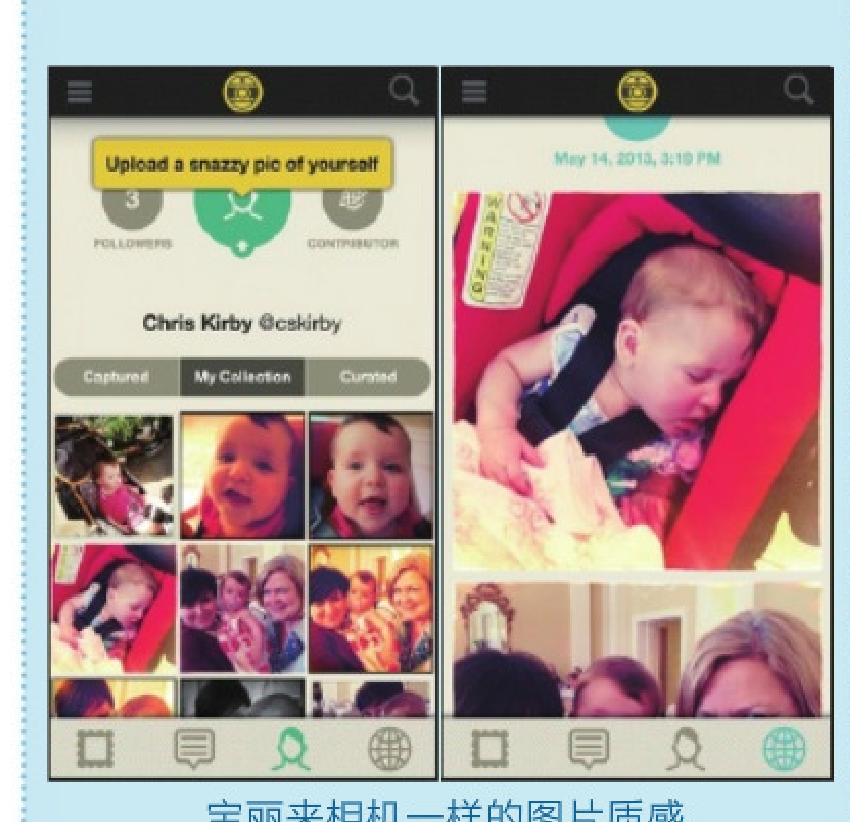


□大小：15.2MB □下载：http://126.am/theoggl

创业公司Hipstamatic曾经先于Instagram开发出了苹果年度拍照应用，可惜后来因为种种原因与成功失之交臂。不过他们并没有因此而气馁，最近发布的新产品“Oggl”就可以看作是当初失败之后的卷土重来之作。

Oggl允许用户在拍照前或拍照后修改滤镜，切换时就能预览效果。社区功能相当于“精品照片推荐”，将每日流行趋势、事件或地理风景尽收眼底。目前Oggl没有提供分享图片到社交网站的功能，因此作品交流仅限于社区内部。

点评：截稿时Oggl依然处于内测阶段，笔者好不容易申请到了邀请码，但试用之后感觉有些失望。虽然软件的滤镜效果依然像Hipstamatic一样漂亮，但模糊的产品定位也许会让它重蹈失败的覆辙……



宝丽来相机一样的图片质感

游戏加速——Advanced Mobile Care

□大小：5.8MB □下载：http://126.am/MobileCare

很多人都用过PC上的〝Advanced System Care〞来为自己的系统进行全面优化，如今这家公司推出了针对Android系统的优化软件〝Advanced Mobile Care〞。该应用集多种功能于一身，包括扫描恶意程序、游戏加速、程序与进程管理、隐私保护、省电和防盗等，用腻了各种安全卫士的朋友可以换换口味。

软件界面上方有一个大大的〝扫描〞按钮，它的主要功能是扫描后台进程，找出任何风险与漏洞，但无法限制某个程序的权限；防盗功能也不复杂，手机丢失后可从另一台设备上发送指令，远程锁定手机、开启响铃或利用GPS获得手机当前的地理位置；游戏加速是一个特色功能，启动后会扫描本机所有游戏并将它们加入列表，以后玩游戏时只要在列表里点击对应的图标启动，软件就会先清理内存再载入游戏。

点评：“Advanced Mobile Care”具有原生中文、完全免费、占用资源低等诸多优点，游戏加速功能非常适合内存小的手机玩家。



方便实用的云端备份



知乎网友关注的话题相当广泛

真实发声——知乎日报



□大小：3.2MB □下载：http://126.am/zhihuribao

〝知乎〞网站在国内名气不小，良好的讨论氛围能够源源不断地产出优质内容。如果你对各行各业的专业知识颇感兴趣，而又苦于没时间整天刷网站，那么这款〝知乎日报〞就非常适合你。

〝知乎日报〞与搜狐新闻、网易新闻等主流新闻类客户端的最大不同之处就在于，它对新闻事件的解读不再通过记者和编辑的视角，发言者完全由亲历者和内行专家组成，例如法律人说朱令案、水处理工程师谈农夫山泉、法医分析周克华案、建筑设计师解读地震后重建……所有文章内容都经过深思熟虑，各方观点相互碰撞，阅读起来能学到不少东西。缺点是时效性较差，毕竟这些新闻只有在主流媒体报道后，知乎网友才会进行更深入的解读。虽然软件客户端缺少设计亮点，文章也未分类，但总体上还比较简洁，阅读时可使用内置浏览器打开原网址。

点评：如果平时看新闻的时间不多，又对知乎网感兴趣，那么知乎日报完全可以满足你的需要。希望未来能进一步提升新闻数量和更新速度。

场景音乐——你听



□大小：3.8MB □下载：http://126.am/niting

音乐播放类软件如果单纯追求音质上的体验，基本上是没出路的。这个时代人人都需要个性，国内品牌〝你听〞就在试图寻找一种创新思路。该软件提供了起床、运动、在路上、工作等情景模式，选择后程序会挑出与该情景搭配的歌曲组成播放列表，基本上都很符合每个模式的环境。当然，每个人对音乐的喜好不同，软件选出的音乐有可能不是你中意的，此时只能选择跳过，目前没有更好的解决办法。此外〝你听〞还结合了音乐社交的概念，所有歌曲均由用户分享，播放时会看到分享者头像，点击后可进入个人页面进行互动。

点评：“你听”的设计理念虽然不错，但使用情景模式对音乐进行细分，究竟能让多少用户觉得满意呢？



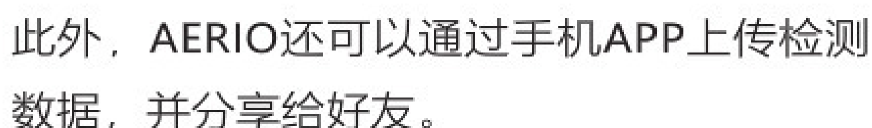
多种情景模式供用户选择

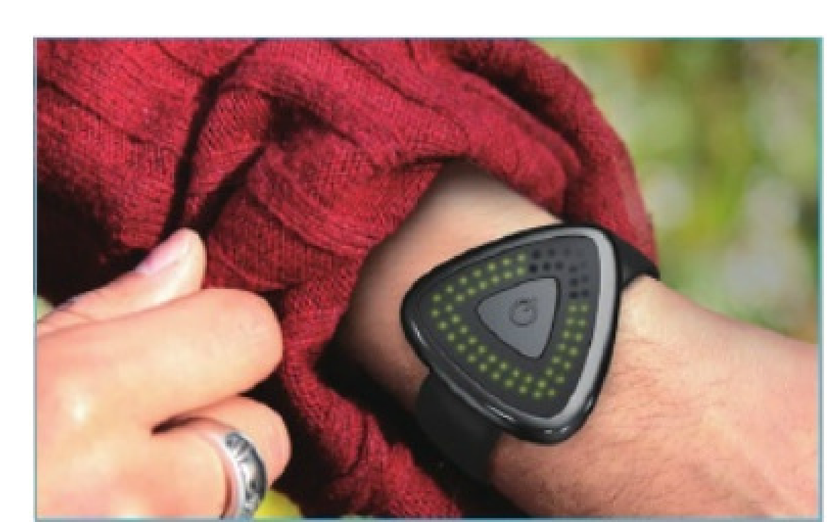
暑假已近在眼前，在休息或游玩中当然少不了数码产品相伴，不过，你有没有想过一些不同的数码应用呢，比如随身的空气质量检测器，或者用数码画板来创作自己的写生作品？

■北京 小脸

空气质量检测器AERIO

各地频繁出现的雾霾天让空气质量预报APP火了一把，但APP只能显示所在省市的环境情况，如果您关注自己房间或身边的空气质量，那么应该试试这款AERIO便携式空气质量检测器。这款产品拥有手表式的外形，可以直接佩戴在手上，也能夹在衣服或书包上。按动按钮，AERIO就能将所在环境的空气质量以绿色灯光的形式显示。此外，AERIO还可以通过手机APP上传检测数据，并分享给好友。







待机一年的儿童手机

现在各种专为儿童设计的手机已经屡见不鲜，而这款OwnFone设计的1stFone儿童手机则以一年超长待机为卖点。1stFone只有一张信用卡大小，多种彩壳选择也贴合儿童的审美需求。1stFone只能接听电话，拨打电话需选择家长事先预设好的号码，最多可以设定12个。不过这款手机定价55英镑（约合人民币510元），相比于诺基亚的新趣系列低端功能机还是有点贵。





Smartphone Booklet折页手机

Smartphone Booklet智能手机是一款来自俄罗斯设计师的概念创意，其灵感来自于折页，每一页对应一个应用程序或功能，并且各页之间可以自由组合，增加一个折页就增加一项功能。而且还可以将折页拆分出来与他人的手机组合，进行数据分享。虽然Smartphone Booklet的创意很新奇，但如果要安装上百个应用的话，那手机的体积就“杯具”了。



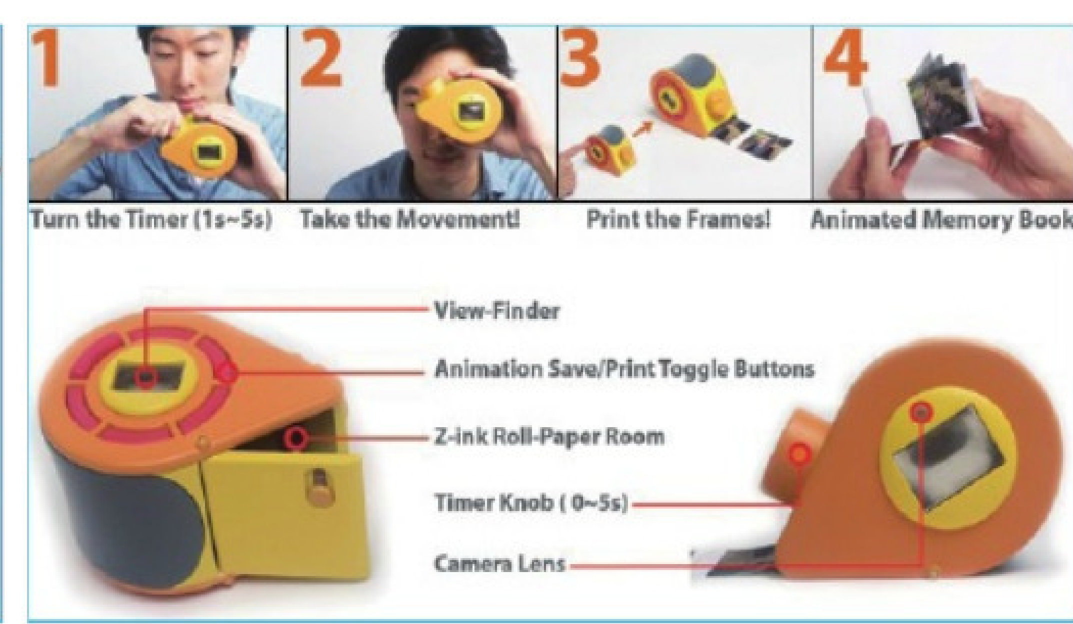




动态连拍相机GIF-TY

相信大家小时候都玩过翻页动画书，现在设计师Jiho Jang将这一概念也数码化，设计出了这款动态连拍相机GIF-TY。GIF-TY没有相片张数的概念，而是以拍摄时长为标准，使用者可以选择1秒～5秒时长。拍摄完毕后GIF-TY就能直接打印出来，将照片像邮票一样撕开并装订好，就成了自己的翻页动画书。





可切换画幅LOMO相机

之前我们曾介绍过可变换镜头的概念相机，现在日本Gizmon推出了一款可变画幅的mini相机。这款相机名为Half D，是专为LOMO爱好者所设计，体积小巧，功能简单，通过画幅的切换（全幅/半幅/方形）可以拍摄出多种风格的LOMO照片。Half D已经在4月份登陆香港，现在内地玩家也能在网上买到，售价498元。

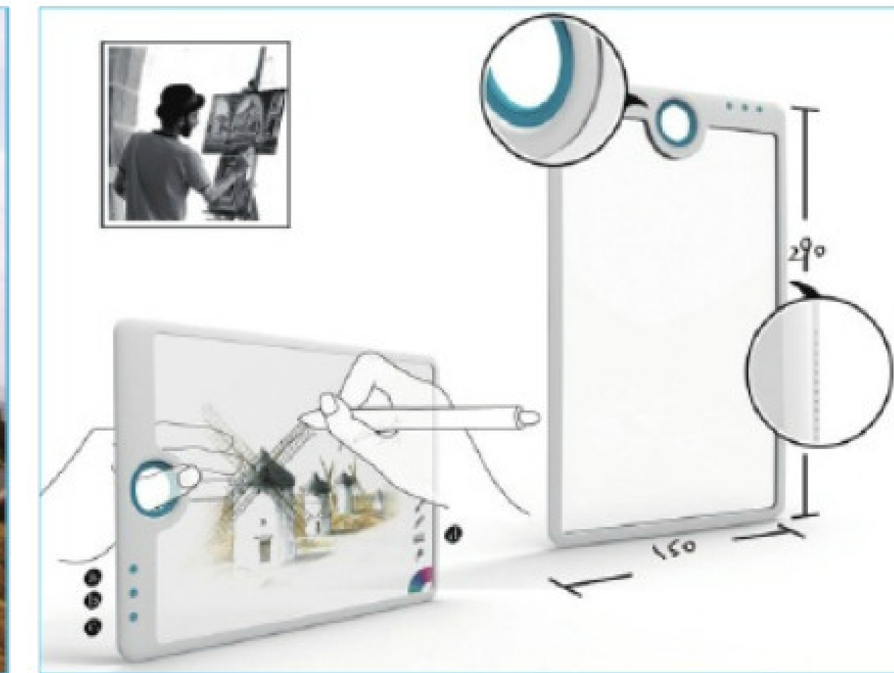




Easy Sketch 电子写生板

Easy Sketch可以让没有什么美术基础的人也能很容易地画出写生画，其独特的透明显示屏可以让用户即时"临摹"所看到的景色。同时它也提供了专业的电子绘画功能，如笔触大小、绘画颜色等等。当我们出游时，使用Easy Sketch 代替数码相机来记录风景想必也是件很酷的事。





头牌新闻

罗技G系列品牌正式启用

■本刊记者 魔之左手

5月20日，罗技在北京中国电子竞技运动发展中心举行“罗技G系列，绝胜科技”上市发布会，宣布正式启用旗下高端游戏外设“罗技G系列”品牌，同时发布了共计8款全新及升级款式的游戏专用鼠标、键盘和耳机。发布会上，腾讯、巨人、盛大、网易、金山、空中网等游戏厂商的代表亲临现场表示祝贺，而iG战队也在活动期间正式与罗技签订合作协议。



罗技全球首席市场营销官Ehtisham Rabbani致辞

“我们将把对创新科技的全部激情倾注于罗技G系列，为游戏玩家提供足以掌控胜局的精密设备。”罗技全球首席市场营销官Ehtisham Rabbani表示，“真正的玩家在游戏中勇往直前冲击纪录，我们则在尖端科技领域不断颠覆传统突破自我。近20年来，如何让玩家发挥最佳水准、尽享游戏乐趣正是我们的不懈追求，凭借在尖端科技领域的深厚造诣，罗技G系列产品将持续超越高速、精准、可靠和敏锐的极限，我们明白，拥有领先科技，玩家才能在游戏中掌控胜局。”

新款罗技G系列产品包括6款经过重新设计的游戏专用鼠标和键盘、罗技首款机械游戏键盘G710+，以及一款全新环绕立体声游戏耳麦G430。其中可充电游戏鼠标G700s采用安华高A9800顶级激光引擎，采样率高达8200DPI。G710+具有110键防按键冲突，最高可26键同时输入。此外，罗技独有的高精度Delta Zero传感器技术和高级表面材质也在本次新品中应用。P

硬件店

联想智能手机S820炫美上市

继联想A520、联想S720两款明星女性智能手机产品发布之后，2013年5月28日，联想移动互联及数字家庭业务集团（MIDH）发布了新一代针对女性用户的专属智能手机——S820。它集成“耀出色、炫出色、拍出色、慧出色”四大优势，充分显示了女性贴心专属定制感。其丝绒质感涂层、纤薄机身、圆润卵石形态设计带来了舒适握感；热情性感的弗拉明戈红等多种色调，及预置的女性专属主题UI，则彰显了时尚感。



联想MIDH手机产品规划总监张龙介绍联想S820

S820采用1.2GHz四核处理器和Android 4.2操作系统，4.7英寸1280×720弧面屏幕。此外，炫彩点阵smile呼吸灯设计，在有来电、短信、微博消息及播放音乐时颇显时尚。它后置1300万像素摄像头，前置200万像素摄像头，内置美丽魔镜、超级相机V3.0，拥有极速连拍、魔法GIF、路人移除等创新功能。

2013移动APU产品全线发布

2013年5月23日，AMD公司宣布3大系列全新移动APU上市，为快速发展的PC市场带来了独特的用户体验，以及强大的游戏和图形性能。AMD高级副总裁、全球业务部门总经理Lisa Su表示：“PC终端市场发生了很大变化，移动设备需要更丰富多样的规格尺寸，软件则需要更高的计算性能，计算正变得更加可视化。AMD独有的技术禀赋，使AMD能够以最好的处理器满足这样的需求，因为图形处理器可以被用来完成其它类型的处理任务。我们对软件开发的投入以及APU独特的架构，让我们从竞争中脱颖而出，为平板电脑、可变形电脑和笔记本电脑带来最佳的用户体验。”

至尊移动APU（此前代号为“Temash”）是采用28nm工艺制程、四核x86 单芯片（SoC）的APU，专为13寸及13寸以下的小尺寸触控笔记本、平板和可变形电脑而设计。经典主流APU为四核x86单芯片（SoC）APU（此前代号为“Kabini”），面向入门级主流笔记本和小尺寸触控笔记本。新的低电压版至尊高性能APU (此前代号为“Richland”)则为超轻薄笔记本产品带来高性能APU才具备的最强图形性能和计算性能。

NVIDIA推出全新700系列GPU



最近，NVIDIA在美国连续发布了GeForce GTX 780/770 GPU，它们仍为Kepler核心，具备2304/1536个CUDA核心。GTX 780频率863MHz，动态提速频率900MHz，支持3GB/384 位GDDR5 6Gbps显存。GTX 770频率1046MHz，动态提速频率1085MHz，支持4GB或2GB/256 位GDDR5 7Gbps显存。

两款GPU均支持NVIDIA GPU Boost 2.0 技术、PhysX物理效果引擎、TXAA抗锯齿以及GeForce Experience 软件，内置的全新自适应温度控制器可在实现高性能的同时，令声音达到人耳几乎听不见的水平。

头牌新闻

欧朋浏览器8.0正式发布

■本刊记者 世界

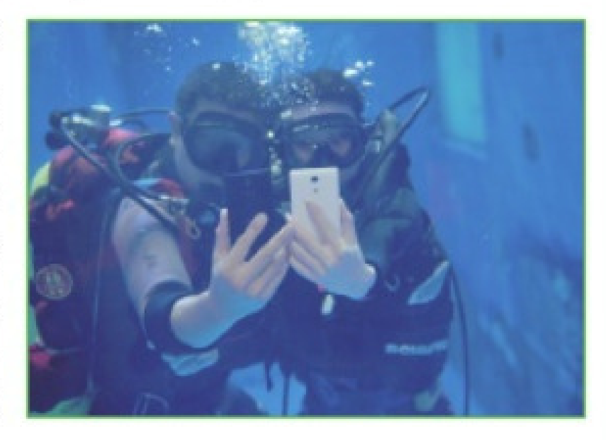
2013年5月28日，Opera欧朋宣布新一代欧朋浏览器——欧朋浏览器8.0正式发布，羽量级界面设计及前所未有的搜索方式，将为用户带来更加全能的移动浏览体验。欧朋浏览器8.0拥有230多项创新功能，是第一款有机融合了通用搜索和垂直搜索内容的浏览器。



欧朋浏览器产品总监冯嘉彬对产品进行重要解说

新版欧朋浏览器8.0推出全屏搜索页，提供网页、资讯、图片、视频以及多种垂直内容的全能搜索入口，过去需要打开多个网页或者多个应用才能找到的信息，现在在一个浏览器页面中就能实现。全新的羽量级界面让划屏体验极致流畅，快速拨号页面可以自定义网站，即点即开；向左划动屏幕会进入“发现”频道，向右前往搜索专页，继续向右可以查看历史记录，轻松返回到未完成的阅读内容；多标签视图风格更加直观有趣，面积变大后的标签缩略图能够完整显示整个页面内容。此外JavaScript运行速度在欧朋浏览器8.0中提高了4倍，搭配省流量模式可最多节省90%以上的流量，HTML5跑分成绩更是达到450+，可更好地承载手机游戏、网页浏览、视频播放等功能。

索尼Xperia Z系列推出最强防水新机



继高端三防旗舰Xperia Z L36h之后，索尼于近日发布了IP58史上最强防水智能手机Xperia ZR M36h，它的IP58防尘、防水级别在目前市售的智能手机中遥遥领先，同时还支持湿手指操作模式。IP58超强防水性能配上独立的拍照键，完全可满足水下拍摄的需求。

Xperia ZR M36h拥有4.6英寸屏幕，金属框架机身采用钟表电源按钮设计，有玉石白、珊瑚粉、土耳其绿、夜空黑四色多彩机身。Xperia ZR M36h具有1300万像素Exmor RS摄像头，支持每秒高达15帧无限张数连拍，HDR摄录即使在光线较暗的环境下依然可以获得不错的效果。

Coremail首次支持国产龙芯平台



近期，龙芯中科与Coremail展开合作，经过3个月的研发和测试工作，Coremail推出了龙芯硬件平台上的内测版本，并在龙芯公司投入生产系统进行实用测试。该战略合作拓展了龙芯服务器的软件生态系统，推动了全国产解决方案生态的进一步丰富，让龙芯邮件服务器朝着实用、好用的方向又迈进了坚实的一步。

龙芯与Coremail 的合作为国产安全邮件系统提供了更加自主安全可控的选择。目前该产品在龙芯中科技术有限公司已经投入生产系统并正常运行3个月，稳定可靠获得了广泛好评。同时，Coremail龙芯版也将在中科院科技网上线进行应用示范推广。

软件圈

Windows Azure公有云平台在中国落地



2013年5月22日，微软宣布由世纪互联运营的微软Windows Azure公有云平台及服务正式在中国落地，公众预览（http://www.windowsazure.cn/）将于6月6日正式上线。微软首席执行官史蒂夫·鲍尔默表示，微软在人才、资源、技术和合作上不断投入，始终如一地践行对中国的承诺，微软Windows Azure将为中国的用户打开了新的机遇之门。微软Windows Azure由世纪互联运营，双方旨在共同打造真正的国际级公有云服务。根据双方协议，微软将Windows Azure公有云平台提供给世纪互联，由世纪互联运营Windows Azure平台，并向用户提供包括计算、存储、数据库、整合、网络等服务，并支持开源软件。微软Windows Azure将为中国打开全新的机遇空间，为中国的经济发展提供新的科技引擎。

鸿海携手Mozilla合作Firefox OS开放平台

2013年6月3日，鸿海集团正式宣布与Mozilla签署合作备忘录，双方将组成战略联盟，携手合作开发搭载以HTML5与开放网络技术为核心的Firefox OS设备。鸿海集团从2012年开始就以提供软硬件相结合的设备作为首要目标，如今与Mozilla联手合作Firefox OS设备，再度布局“软硬实力结合”，将触角延伸至开放式平台，积极实现硬件+内容+服务的整合计划，全力朝“8屏1网1云”的产品布局发展。

晶合快评

不要和陌生人说话

■晶合实验室 世界

前几天，我的朋友芙兰跟我哭诉了他的网上交友经历。自从他换了智能手机之后，就开始迷恋上一款名叫“微信”的应用软件，几乎每天睡前都要捞一捞、摇一摇，还要搜罗一下附近的陌生人。他渴望通过这种方式能够找到一份真挚的友情，甚至还能收获爱情。功夫不负有心人，在他坚持不懈的努力下，机会来了，有一个自称“铁血女汉子”的女孩儿悄然走进了他的生活，他们彼此被对方吸引，每天会若有似无地聊些日常碎事，会互道晚安和打电话叫对方起床，会分享各种有趣的事情让对方开心，只是他们从来都没有机会见面，即使住的地方只有5分钟的路程。这样美好的日子持续了很长时间，直到有一天芙兰接到了她的短信，女孩儿说以后不能再聊天了，因为她还有男朋友，他们这种朦胧的关系已经影响到了她的生活……于是，我的朋友，芙兰，又变成了一个人。

听完他的讲述，相信很多人都会跟我一样抱以同情的心态，如果我是故事中那个女主角，大概也会做出同样的选择，因为这两个人毕竟还是陌生的，单纯建立在网络之上的感情在现实面前不堪一击。芙兰一时间无法接受这样的结局，他想不通一个人竟然可以在一夜之间转变地如此彻底，可以完全不顾以前的多日情分与对方感受，来个断然绝交；而我则是想不通一款普普通通的社交软件，竟然能让一个正常人变得如此为之疯狂。

为了深入了解芙兰的真实感受，我决定转换身份把自己彻底变成一位资深宅男，好好感受一下微信是如何影响日常生活的。“摇一摇”可谓是大海捞针似的交友方法，具有性别不确定性和短时间内用户重复性等缺点，即便主动打招呼，别人看你的名字或者图片不爽就会立刻无视掉，交友成功率低；“附近的人”虽然可以筛选性别，但同一个地点活跃的用户数比较有限，作为整天宅在家里的人就只能接触到附近有限的用户。不过一旦交友成功，线下见面就会具有天然的地理优势，当然前提是对方的好感度已经达到了一定水平；“漂流瓶”绝对是宅男应该好好利用的交友工具，性别定向且内容丰富，如果瓶子不够还可以申请几十个QQ号专门做这个事情，剩下的就看你的语言和文字功底了。一旦双方开始聊天，在一番例行招呼或者扯淡之后，有经验的人都要确定3件事情：真实性别、年龄和你在哪里。这是双方能否继续下去的基础，此外说话声音和语言风格等也是重要因素。

陌生人

开启了好友验证，您还不是TA好友。请先发送好友验证请求，对方验证通过后，才能对话。发送好友验证

开启了好友验证，您还不是TA好友。请先发送好友验证请求，对方验证通过后，才能对话。发送好友验证

开启了好友验证，您还不是TA好友。请先发送好友验证请求，对方验证通过后，才能对话。发送好友验证

开启了好友验证，您还不是TA好友。请先发送好友验证请求，对方验证通过后，才能对话。发送好友验证

开启了好友验证，您还不是TA好友。请先发送好友验证请求，对方验证通过后，才能对话。发送好友验证

按住 说话



拥有典型处女座气质的世界

由此看来，想要在微信上将一个陌生人变成你的朋友还是相当困难的，而且该软件没有完善的聊天记录保存功能，也无法查看对方的在线状态，如果不一直联网开启推送，就会时不时地想去看看到底有没有留言给我。这些都增加了关系的不确定性并严重分散注意力，长此以往你就会慢慢地依赖上它并逐渐成瘾。也许某一天你的玩笑有些过头，或者提出了过分的要求，或者干脆就是对方不再对你感兴趣，那么这份基于“漂流瓶”的情感就会急速恶化并破裂，即使想挽回都找不到“庙门”，这种挫败感和失落感对于某些人来说可谓打击巨大，比如我的朋友芙兰。

中国式社交向来就有“对陌生人说不”的观念，觉得和陌生人说话、见面、轻易成为朋友存在莫大的危险，然而我们似乎也没有理由不相信陌生人——你在别人眼中同样也是陌生人。警察会为你抓到小偷，医生会为你手术开刀，出租车司机会送你回家……但中国人保守、传统的观念似乎是骨子里的东西，对不熟悉的事物抱以十二分小心，父母更是告诫孩子不要和陌生人说话，尽量在熟人圈子里来往才安全，与陌生人社交的本领基本处于丧失状态。此种情形下，当我们用手指和键盘游走在虚拟的网络世界中寻找一丝慰藉的时候，是否会更加孤独与悲哀呢？

漫画作者：wulock

绝胜科技搅动游戏风云 罗技专访录

Logitech 罗技 | G

5月20日，罗技在北京举行了“罗技G系列，绝胜科技”上市发布会，宣布正式启用旗下高端游戏外设“罗技G系列” 品牌，同时发布了8款全新及升级游戏专用鼠标、键盘和耳机。就本次的新品和罗技近期的发展等内容，罗技全球首席市场营销官Ehtisham Rabbani（以下简称E·R）接受了本刊记者（以下简称记）的专访。

■罗技全球首席市场营销官Ehtisham Rabbani

E·R： 你好，很高兴见到你。

记： 您好，我也很高兴见到您，时间比较紧，我就直接进入正题了。面向游戏市场的罗技G系列品牌将会把罗技游戏外设和普通外设完全分开处理，请问罗技G系列品牌是基于对市场怎样的理解推出的？

E·R： 我们已经知道，今年的PC市场表现并不好，销售整体下降25%，但PC游戏外设市场却是上升的，上升幅度达到25%。PC游戏曾经是小众产品，而如今正成为一种主流娱乐方式，在欧美，15～54岁的人群中，有1/3的PC游戏玩家每周玩游戏超过15小时。中国更是非常重要的市场，据统计目前国内已有1.5亿在线游戏玩家。

在这样的情况下，罗技一直在考虑自己应该扮演怎样的角色，我们希望能用最好的产品帮助游戏玩家，让他们得到更好的游戏体验。相对于很多竞品厂商习惯于给玩家很多许诺，却不一定能做到，罗技G系列希望能给用户更扎实的产品。我们的G系列拥有精准、可靠、舒适、高速这四个最大的优势，所有的设计，都立足于切实提升玩家的游戏能力。

记： 在新游戏主机都将采用基于x86的硬件平台后，跨平台游戏可能会空前繁荣，罗技对相关外设产品是否有新的打算，是不是也会基于罗技G系列品牌

E·R： 其实不只是主机游戏，还包括个人移动平台娱乐，例如平板电脑、手机等设备，未来游戏将成为一种必不可少的随身娱乐方式。目前罗技的核心还是在PC平台，当然主机平台我们也很关注，例如目前我们就有一款支持PS3的G27力反馈方向盘踏板套装，而且未来会继续关注这一市场，很快也会有新的相关产品，但现在我们不方便透露未来的计划。

记： 罗技在电竞游戏和网游方面会有什么新的举措、合作或专用产品

E·R： 罗技已经与国内的腾讯、网易、巨人等厂商合作，在《英雄联盟》《战争前线》《御龙在天》《斗战神》《光荣使命》等游戏上进行了合作，还有定制版产品推出，未来会有更多的合作与相关产品推出。这些游戏都会有各自的比赛，特别是《英雄联盟》，我们已经是他们职业联赛和瞄准普通玩家的城市英雄争霸赛的官方合作伙伴。

同时罗技与国内知名的电竞英雄联盟战队iG签约，这是罗技在中国市场上签约的首个游戏战队，我们对iG信心十足！

记： 回到本次发布会的产品吧，新产品的外观与前代相比很相近，在内部配置和设计细节方面有没有跨越性的进步？

E·R： 在新的罗技G系列品牌产品的内外都有更新的技术与设计，在鼠标外部，设计人员通过红外感应技术了解手指接触外设的具体位置和使用习惯，针对性的采用不同材质。掌握鼠标时，手掌部分很容易出汗，因此这部分就采用了“斥水性”亚光聚四氟乙烯涂层，让鼠标表面触感始终是干爽的；手指按键位置在长期使用后，指纹与污垢会堆积在按键表面，产生油光，因此这部分使用的是防指纹油光涂层；两侧大拇指和小指要负责紧紧抓牢鼠标，相应位置就使用了防滑材质。

另外我们应用了新的专属传感器技术——高精度Delta Zero传感器技术，在高速和低速运动中都有平稳的表现，而且可自动调整，适应不同材质的追踪表面上的使用。鼠标主按键更是升级采用了寿命长达2千万次的微动开关，全系列都能提供3年质保。

无论是表面的分区高级表面材质还是大家看不到的光学引擎等内部技术，我们都更关注真正提升使用体验，不会仅靠外观、造型等方式来吸引用户。

记： 罗技对未来游戏控制方式如何看待，例如会不会配合AMD与Intel新平台同时高调推广的人体姿态、脸部识别等功能？

E·R： 游戏控制新方式的发展，和我们前面谈到的游戏平台发展是同步的，不过目前仍局限于休闲游戏方式，和我们的定位有一定差别，但我们也会关注它的发展情况，并适时推出相应产品。

记： 罗技对竞技游戏未来的发展有什么看法？

E·R： 竞技游戏发展越来越快，正成为竞技运动中发展最快的项目。我们认为大致有3个发展趋势，一是参与比赛的游戏种类增加，从原来的CS、星际争霸，发展到现在大量各种游戏。二是参与的国家越来越多，从原来韩国一枝独秀发展到现在各国都有优秀的战队，非常国际化。最后是选手也从业余转向职业化，竞技模式、竞技比赛亦越来越多。

记： 罗技为何现在才推出机械键盘产品？引入的大量快捷键会不会有影响竞技游戏公平性之嫌？

E·R： 我们并不会盲目推出新产品来取悦用户，而是设计生产更适合玩家的产品，了解玩家真正需要什么样的产品，例如通过调研我们发现机械键盘的玩家最多诟病的是机械键盘的按键噪音，为了解决这个矛盾，我们采用了茶轴，还加入了静音圈，降低了机械键盘讨厌的噪声，为玩家创建更好的使用环境。另外我们与很多游戏厂商进行了快捷键的合作，在按键设定上征求游戏厂商的意见来进行设定。例如为英雄联盟准备了预设G键方案，既提升了游戏能力，又不会打破游戏的平衡。

记： 谢谢您为我们提供的专访机会，再见。

多益网络

兔子也敢叫嚣恶狼
《梦想世界》之兔狼进化论

梦想世界 在线
www.henhaoji.com

传出了兔子大战恶狼的消息，让《梦想世界》的玩家感到十分诧异，不知为何看似柔弱的兔子竟也敢叫嚣恶狼！梦想大陆四国探索多年，现在终于成功模拟出兔狼二族的进化历程。兔狼进化论是一个供广大玩家进行角色扮演，并进行对抗的竞技活动。在活动里，玩家会随机分配为兔或狼两个种族，在各自进化的路上，展开了角逐！

活动要求： 玩家等级≥ 30级，单人参与

活动时间： 每周六14:00-15:00，可以提前30分钟入场

活动NPC： 明月城（272,162）古木牙

活动流程：

1.活动开始后，进场玩家将被随机分配到兔狼阵营中，在进化之路上展开角逐。

2.兔族的玩家主要靠吸纳绿草团中的自然能量获取进化并可以使用各种技能躲避狼族玩家的追捕，而狼族玩家则需要通过施放技能追捕兔族玩家和吃小山猪来获取进化能量。

3.在每一次终极进化后，玩家都将获得奖励宝箱钥匙，活动最后15分钟玩家可以用宝箱钥匙来开启宝箱。

在活动中大家将会遇到很多特殊元素和事件，比如不同的草团、小山猪、神圣方尖塔、蛮荒守卫者等等，每一个元素都将有不一样的事件。

下面为大家逐一介绍：

草团

1.绿草团： 属于正常的绿草团，化身为兔子的玩家踩到之后直接累积为草团数目，达到进化要求后，兔子发生变化。

2.腐蚀草团： 灰色草团，玩家踩到该草团后，会降低原本积累的草团数，每次下降3个，若不足3个，那就直接清零。不过兔子玩家不会因为吃到腐蚀草团而降级。

3.黄金草团： 金色草团，效果与腐蚀草团刚好相反，兔子吃到这个草团会在原本积累的草团数量上增加5个。同时兔子也会因为吃到该草团而升级。

小山猪： 狼族的食物，可以为狼增加进化能量。

神圣方尖塔： 充能方尖塔，右键触摸方尖塔会出现国战摧毁图腾的读条动画，读完条以后方尖塔会消失。每个方尖塔每次只能一个人触摸。方尖塔在给兔与狼带来不同的进化能量外，同时也给兔与狼带来1点圣力。

奉献的爆草人： 爆草人被兔族玩家碰到以后，会在其周围刷出绿草团。

蛮荒守卫者： 明雷怪，无论是兔子还是狼碰到蛮荒守卫者，都会被定身10秒，同时兔子会损失5个草团，狼族会损失1点进化能量。与此同时，蛮荒守护者会消失。

在整个活动中，还有一个很大的玩点就是兔狼两族技能的使用，它们分别有不一样的技能和使用效果，给活动增加了更多的趣味和策略。下面一起来看看那些技能：

兔族技能

1.分身术： 可分身为明雷怪，碰到狼族会将其定身10秒，但分身被狼族的捕获之网捕获之后会消失。与狼族相遇的时候，不失为脱身之计。

2.兔族隐身术： 正常情况下，无视狼族的侦查。但在隐身状态下开启宝箱或者触摸方尖塔的时候会自动破除隐身状态，会被附近的狼族无需侦查守卫就直接看到，这很像盗贼的隐身技能。

3.伪装术： 兔族天生技能，每当兔族与方尖塔读条2次之后，便获取伪装术使用机会一次。可以变身为一个狼族，造型由狼族造型内抽取同阶造型。

4.侦察技能： 持续4分钟，可以召唤一个侦查守卫，在小地图上显示附近的敌踪。

5.智慧召唤术： 当兔族升级到兔祭祀的时候，才可以获得这个技能。智慧召唤，可以召唤一个方尖塔出来。

6.恐惧术： 当兔族升级到兔勇士的时候可以获得恐惧术。对狼族释放可以使其定身10秒，但处于无畏状态先的狼族则不会被恐惧。

狼族技能

1.侦查之眼： 在地图上自己所在的当前坐标放置侦查之眼，附近当有兔族出现时，会在自己的小地图上显示敌人图标包括分身。

2.捕获之网： 捕获兔族玩家以及其分身的专用技能。捕获兔族玩家的时候，狼族玩家会根据对方的等级来获取对应的进化能量。捕获兔族的分身时，分身会消失。

3.全能之眼： 需要圣力才可以释放。释放全能之眼后，小地图上将显示所有敌人行踪。

4.旷野呼唤： 狼族升级到狼人以后才可以获得旷野呼唤技能，使用后可在身边召唤一个方尖塔。

5.无畏术： 克制兔族恐惧术的技能。当狼族等级提升到影狼的时候才可以获得这个技能。无畏术不会被任何恐惧术，包括蛮荒守卫、兔族恐惧术、兔族分身术所控制住。

活动奖励

活动除了常规的物品奖励：聪灵果、黑曜石、终极魔决、神兽祝福石外，还有可能获得超级可爱的阵营召唤兽灰灰狼和喜喜兔哦！更多惊喜等你来《梦想世界》亲身体验。



■狼族捕获兔族，对战紧张进行着



巨人网络《新征途》引爆今夏2D武侠网游新狂潮!

6月3日，巨人网络对外公布《新征途》将于7月12日正式上线，从透露的消息了解到：《新征途》将是国内2D武侠网游王者之作《征途》的正统续作。据悉，史玉柱在三年前就启动了《新征途》项目，集结了8年前《征途》的原班人马，同时还抽调了公司各部门的精英人员，外加高薪聘请的智囊团成员，耗资上亿打造了这款巨人网络的“嫡孙”《新征途》!

正因如此，《新征途》的消息一经公布，可谓一石激起千层浪，各界对其都充满了好奇。那么《新征途》究竟有哪些能吸人眼球的看点呢？欲知详情，请跟随笔者来一探究竟吧!

看点一：“后史玉柱时代”巨人网络首款大作!

巨人网络的掌门人史玉柱已于不久前退居幕后，所以《新征途》可谓是“后史玉柱时代”的首款大作。遥想当年，卖脑白金的史玉柱会投身网游行业，正是因为其玩韩国网游玩的不爽不舒服不开心，于是愤而决定出资组建自己的网游公司，打造自己心目中真正的武侠PK网游！当初，很多人都不看好巨人网络能获得成功，认为他们完全是外行在瞎折腾。

但最后事实证明，《征途》是当之无愧的国产2D武侠网游王者，而其独创的“免费网游模式”、“工资系统”、“万人国战”等都在日后的日子成为了游戏业的主流。可以说，《征途》是有着史玉柱深深烙印的一款游戏。也正因为如此，业内很多人都对“失去”了史玉柱的《新征途》抱有怀疑态度。

不过，就如前言所说：《新征途》早在三年前就由史玉柱钦定了策划团队，而巨人网络内的消息人士也称《新征途》在史玉柱正式退休之前，就已经通过了史玉柱严苛的评判标准。

看点二：“X服务器技术2.0”与“战争2.0系统”

“万人国战”一直是《征途》系列的看家玩法，纵观市面上能同时支撑万人同屏PK的游戏也就只有《征途》一家了——3D网游基本上百人同屏已经是极限，其他2D网游因为服务器技术受限，所以也难以支撑“万人国战”。

据了解，《征途》能够在“万人国战”上保持业内领先的秘密，正是他们与国际某知名服务器公司的长期合作，而巨人网络内部对于他们的服务器技术一直采取最高级别的保密措施，只有少数人员能了解其核心技术，对外巨人网络也统一口径称之为“X服务器技术”。



这次，《新征途》据说在采用了“X服务器技术2.0”之后，大幅提升了单一服务器可承载人数数量、单屏最高上限人数等一系列问题。在获得技术保证之后，策划团队大胆地创新出了“战争2.0系统”，增加了数种全新的PK玩法——小到双人擂台战、生死战，大到万人同场竞技国战、帮会战，俱是经过研发人员日以夜继的测试与调整。进入战斗模式后，你会发现再简单的战斗，在这里都会升级为技术流、谋略型的战斗。





巨人网络的人员表示将全面杜绝 “一把菜刀杀遍天下”的傻瓜式战斗。

看点三：新人专享贴身小秘书，24小时手把手玩游戏

据策划人介绍，《新征途》的设计理念是倾向于武侠PK新手玩家的。无论是升级、任务，还是装备、PK，各个系统无一不配备了最人性化、最细致入微的导引系统。就算没有任何网游经历的玩家，初入游戏时，也绝不会有两眼抓瞎的感觉。

为了检验“导引系统”的作用，研发团队在内测阶段，邀请了大批外围人员参与测试，其中有成员直接邀请了老婆、儿女等没有接触过网游的人，更是成为《新征途》开发过程中的一段趣闻。从评测的结果来看，“导引系统”的确出色。真正地做到了让所有人“3分钟入门”。

当然，《新征途》是简约的，但绝不简单的。与完美的“导引系统”相配的是由浅入深、循序渐进的战斗模式、游戏剧情，任务划分。在熟悉了游戏内容后的你，也会很容易地变成真正意义上的“高玩”。就拿“国战系统”来说，在整个战斗过程中，你能很容易地清楚国战的流程，知道自己所处的位置，应发挥的作用。

更有意思的是：在“导引系统”的帮助下，你也能时刻了解队友、家族人、甚至是“国王”的情景。“居一角而知天下事”，统观全局会让你热血更加沸腾。而且，你也会收到系统的提示，提示你在此种局面下应该做出的怎样的反应。比如：“国王”在砍“国战大将”时，系统就会提示你在“帮忙砍大将”和“战车大箭塔”之间做出选择。在明了游戏内容的同时，给你以最大的自主权。“10分钟变高玩”也是真的。

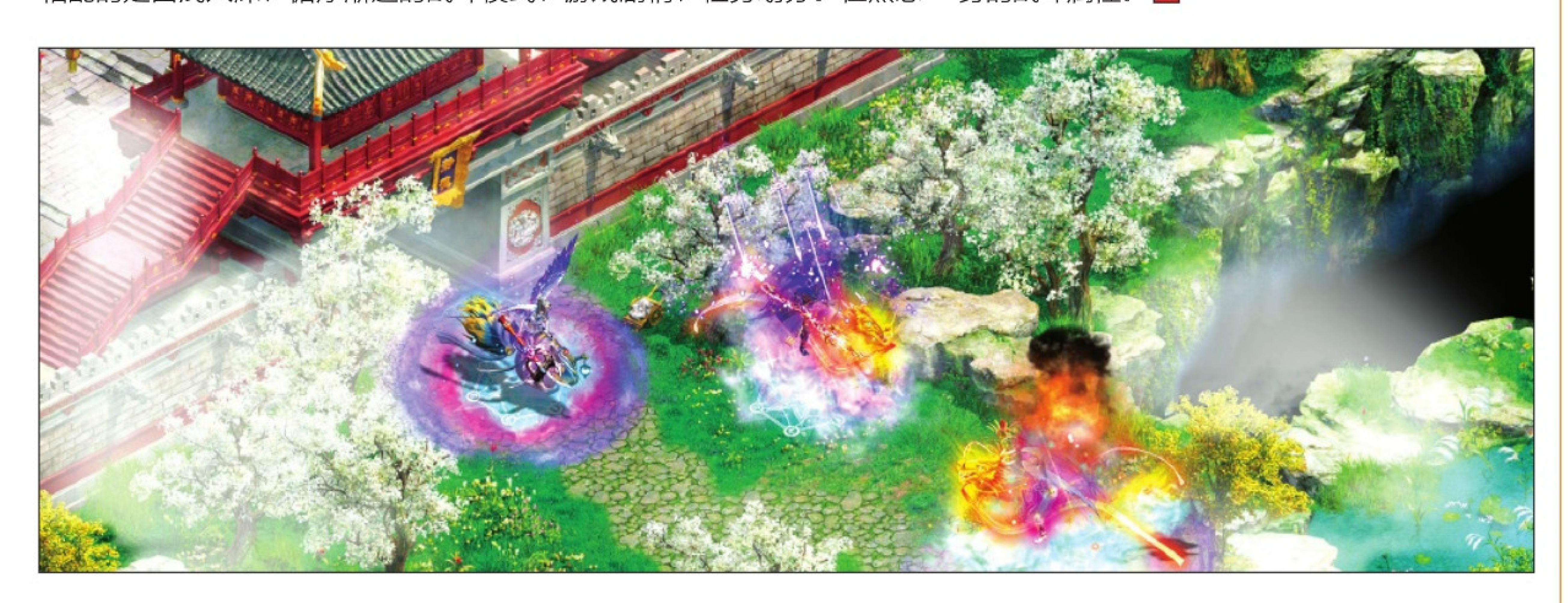
看点四：《新征途》演绎上阵父子兵

从《征途》到《新征途》，“孩子系统”有了一个质的飞跃。孩子不再是加BUFF的道具，而是能陪同父母并肩作战的勇士——这完全颠覆了老《征途》的PK系统。

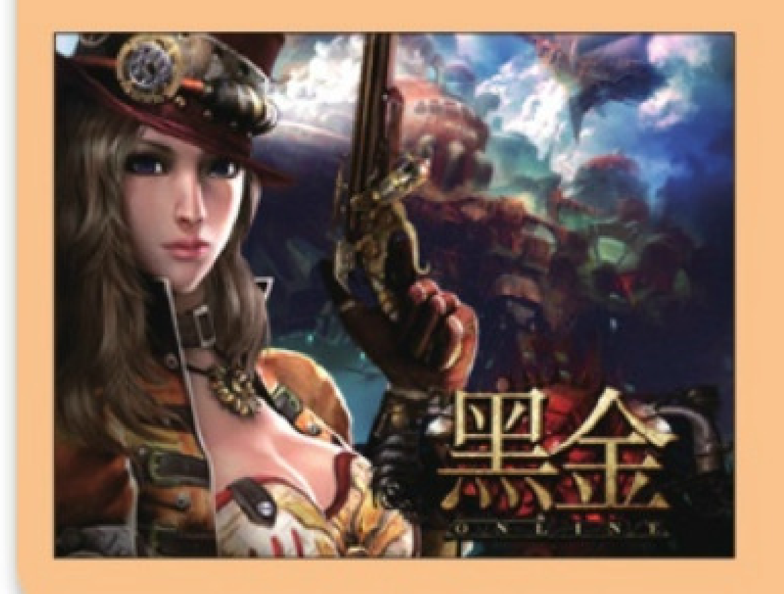
首先，与通常意义上的“宝宝”相比，《新征途》中的孩子同样具备为角色增加各种攻防属性的能力。其增益效果取决于孩子的级别与属性的优劣。

其次，不得不说的是：孩子在《新征途》能够“擎刀赴战场”，与父母一起并肩作战了。这可不是简单的打一下、防守一下那么简单。一个优秀的孩子会在战斗中，自主地为角色加血，有选择地抵挡敌人的重击、绝杀，甚至会看准时机偷袭敌人的软肋。其能力大小当然与其属性能力有关。角色在培养一个孩子时，从小就要仔细斟酌如何根据自身的职业特点，量身培养自己的孩子，才能成为新一代的“绝代双骄”。

最后，和自己的父母一样，孩子也能选择不同职业，每个职业都有着独门绝技，这使得小孩战斗系统更为丰满平衡，也能更好地契合玩家本身的战斗属性。P



蜗牛公司 打造海陆空立体战 《黑金》核心玩法曝光



说到"海陆空"战斗载具玩法，可能玩家第一时间想到的大多是以现代战争为主题的射击类网游。很少有魔幻题材的MMORPG能够将空中、陆地、海上战斗载具融合在同一战场上实现战斗联动，以至于玩家根本想象不到在一个魔法和科技并存的世界里，蒸汽机甲和魔法巨兽等战斗载具加入将会对战争产生什么样的影响。然而，《黑金》的面世给游戏市场创造了一个全新的竞技理念，将不可能变成现实。作为游戏最大亮点之一，《黑金》海陆空战斗载具融合了射击类网游紧张刺激的战斗快感，极大丰富了PVP战场多样性玩法。蒸汽与魔法的战争即将打响，你准备好了吗？

打破传统！高自由度海陆空立体战争

在《黑金》的战争旅程中，玩家不再局限于依靠传统的人海战术冲击敌人阵线，游戏中战斗载具系统的加入预示着战场上将出现多个以大型武器组成的团队核心，利用载具强大的火力输出实现空中打击、地面推进、海上支援等战术手段联合作战，领导团队走向最终的胜利。据悉，游戏共规划了百余种不同功能的战斗载具可供玩家选择，有敏捷灵巧的小型载具、火力出色的重型载具、性能平衡的重型载具，从空中的蒸汽战机和魔法飞龙到地面的自走火炮和战地巨兽，再到水面的科技战舰和远古战船，不同类型的载具衍生出不同的战斗玩法，让战争更加自由。

此外，《黑金》中的战斗载具还融入了射击类游戏的玩法，玩家可选择FPS、TPS和狙击模式对敌人进行攻击。同时游戏中载具操控类型还将分为单人战斗载具和多人战斗载具，每一种载具的特点都各不相同，把握团队需求合理分配载具种类是赢得战争胜利的关键所在。为了进一步强化"大战场"的战争基调，制作团队还将在游戏中投放需要百名玩家才能操控的战争移动堡垒。庞大的战争基地加入战场后，只需瞬间便能将战争推向白热化。

能源战争！能量井争夺特色玩法曝光

《黑金》作为一款以能源战争为主线的新魔幻网游，争夺优质能量资源永远是玩家在游戏中的核心追求。游戏中提供了多个能够被玩家占领的能量井战争基地，它们由不同形态的能量聚集而成，较为均匀的分布在蒙特尔大陆各个角落。占据能量井的玩家可以获得可制造战斗载具的车间、装备属性充能服务、特殊称号、独有的能量井商店等大量额外收益。在诸多利益面前，能量井将成为游戏中各大公会联盟的必争之地。

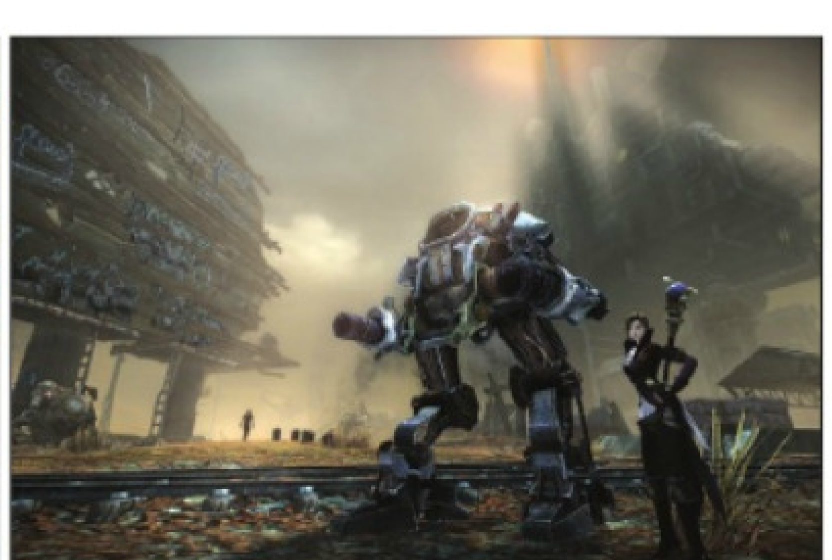
《黑金》中能量井的争夺方式共分为两大类，争夺中立地区能量井将通过全阵营战争展开。在战争中获胜阵营的所有玩家可以通过日常任务获得建设材料来升级能量井防御系统，还可以利用能量井的能源产出给装备充能增强自身实力，同时还享有购买该能量井的专属道具、坐骑等多项特殊权利。

而专属于阵营的能量井只有通过同阵营公会战才能取得所有权，不同阵营的公会无法攻占对立阵营所属能量井，但可以入侵对立阵营能量井并对其进行任意破坏。在争夺战中获胜公会可以占领该能量井，并对其进行建设、发展公会势力，同时公会所有成员还将获得进入能量井专属副本的资格以及在该能量井所属地图获得能量的庇护，提升自身实力。值得注意的是，获得能量井的公会可以建设工厂车间来建造战斗载具，但只有该公会成员才有操作这些载具的资格。

游戏首次测试正在紧张筹备之中，在首测开启之时玩家将体验到一场酣畅淋漓的战争盛宴。可以预见的是，能量井争夺战作为游戏的核心主线，将会有无数机智勇敢的玩家驰骋沙场，为阵营荣誉而战。



■战斗载具让战争更加多样



■战斗载具展示，依稀可见战争堡垒的身影



■兵家必争之地——能量井



■拥有一个战斗载具车库是每一个玩家的梦想

头牌新闻

高校锦标赛激战正酣，2013暴雪游戏校园行北京站如期举行

■本刊记者 monitor

2013年暴雪游戏校园行自启动以来，已在武汉、西安、杭州等城市分别举行，2013年度《星际争霸2》高校锦标赛各大赛区的大区决赛也紧跟其步伐顺利进行。5月26日，本次校园行的北京站活动在北京对外经济贸易大学东门虹远广场举行，《星际争霸2》高校锦标赛华北赛区的决赛成为现场的高潮。从四大城市脱颖而出的4支高校战队——北京吉利大学队、天津大学队、沈阳理工应用学院队和哈尔滨理工大学队齐聚北京争夺本赛区冠军。其中天津大学曾是去年大区赛的四强，而北京吉利大学则是异军突起，在城市赛中表现优异，成为一匹黑马。最终天津大学队技压群雄赢得了比赛的胜利，成为华北赛区冠军，与其他赛区冠军华中科技大学、山东大学和深圳大学共同挺进总决赛。



校园行活动现场人气火爆

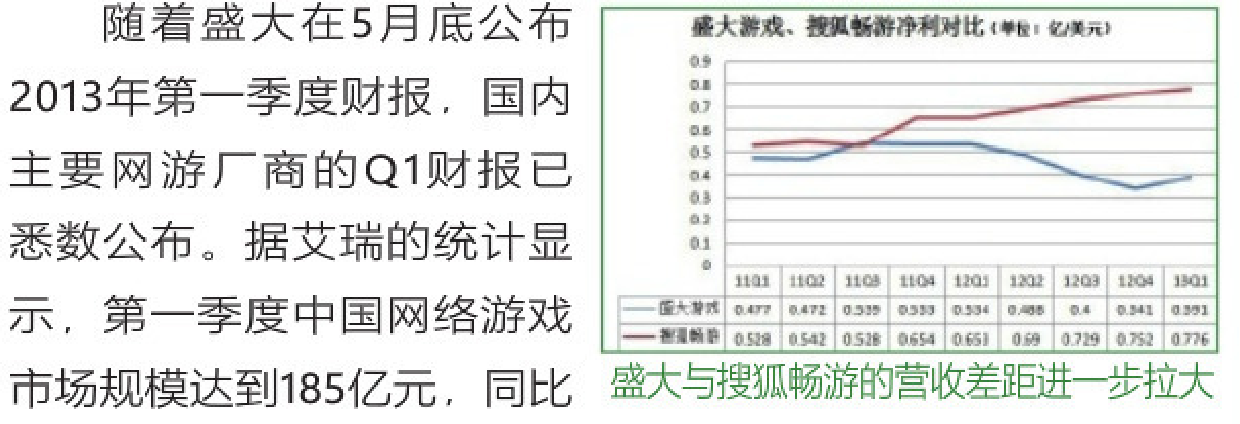
《星际争霸2》高校锦标赛从2013年4月上旬开始持续到6月初，覆盖全国16个城市百所高校。本赛季“最有价值选手”以及最优秀高校电子竞技社团的负责人还将获邀参加在美国举办的暴雪嘉年华，与全球顶尖的《星际争霸2》高手面对面。本次赛事得到创智天地、联想、雷蛇的大力支持。

除了精彩的高校锦标赛之外，本次校园行还为广大“星际”玩家带来了由IG.Xlous和IG.Macsed带来的“虫群之心”表演赛，并邀请到战术大师MagicYang以及网络人气解说“星际少帮主”等进行游戏解说，让现场玩家提前体验到《虫群之心》新兵种、新战术的魅力。此外主办方还邀请到前花儿乐队的成员郭阳来到活动现场，与玩家分享他的“星际”故事，演绎电竞与音乐的碰撞。游戏风云对此次校园行活动进行了电视直播，无法亲临现场的观众可以通过相关频道收看现场比赛。

晶合热点

页游投放超端游，多家厂商公布2013年Q1财报

随着盛大在5月底公布2013年第一季度财报，国内主要网游厂商的Q1财报已悉数公布。据艾瑞的统计显示，第一季度中国网络游戏市场规模达到185亿元，同比增长21.7%。其中，盛大虽有《百万亚瑟王》韩服带来近1亿人民币收入，但业绩依旧不及畅游位居第4，腾讯与网易继续稳居前二。从各家公司的财报可以看出，网游巨头纷纷加强页游与手游的投入，尤其是在页游领域的投放增量已超过传统端游。



	11Q1	11Q2	11Q3	11Q4	12Q1	12Q2	12Q3	12Q4	13Q1
盛大游戏	0.477	0.472	0.539	0.533	0.534	0.488	0.4	0.341	0.391
搜狐畅游	0.528	0.542	0.528	0.654	0.651	0.69	0.729	0.752	0.776

盛大与搜狐畅游的营收差距进一步拉大

苏州蜗牛40亿投建苏州产业园进军电影业

2013年苏州蜗牛动作不断，除了《黑金》《企鹅战争》《音乐侠》等数款旗下网游分别开启测试与玩家见面之外，更在5月底宣布投资40亿元在苏州建设中国石坞3D数字文化创意产业园。按照规划，蜗牛的影视基地也将落户于此，预示着蜗牛公司开始实施进军影视业的战略计划，据称蜗牛公司未来的主要发展方向是3D数字电影。



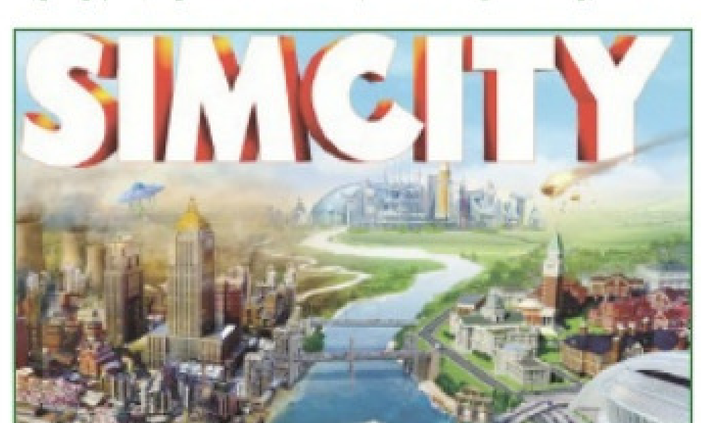
手游市场进一步发酵，厂商竞争白热化

随着手游《我叫MT》公布2013年4月流水达到5500万人民币，各方对手游市场的热情被进一步点燃。在美国，IDC和App Annie的研究也指出，在2013年第一季度，消费者用于购买iOS App Store的游戏支出超过了他们为3DS和PSV等专业游戏机购买游戏的支出，手游吸金能力首次超过传统游戏机。面对巨大市场，许多厂商提出打造精品的口号，但现实却是大量量产的山寨游戏充斥在市场之上，国内手游市场面临又一轮洗牌。



模拟游戏独领风骚，英国发布“PC游戏销量榜”

2013年5月底，英国本土的两大媒体Ukie以及Ipsos联合发布了第一届英国游戏产业“PC游戏销量榜”。此次榜单的数据取自2012年3月至2013年3月12个月里英国PC平台游戏综合销量数据，包括在线下载、实体店购买、网购等多种途径。据统计，EA的《模拟城



头牌新闻

可看电视可玩游戏，微软次世代主机XBOX ONE亮相

■本刊记者 monitor

北京时间5月22日凌晨，微软在其华盛顿雷德蒙德的总部正式公布了下一代家用电视游戏机XBOX ONE。至此，次世代两大主机已经全部对外公布名称和规格参数，不过与索尼PS4发布会只见手柄未见样机的情况所不同的是，微软现场展示了真机并公布了硬件规格。这一代的XBOX ONE采用8核CPU、8GB内存、500GB硬盘、蓝光光驱、新一代手柄和Kinect 2.0体感设备。通过改良的Kinect和新一代手柄可以进行更加复杂的指令和手势操作。



微软在XBOX ONE发布会上展出的样机

微软公关部负责人表示，ONE的命名代表The One（救世主）之意，与《黑客帝国》对主人公名字的定义不谋而合。从硬件规格上可以看到，AMD已经吃下了所有次世代主机的CPU订单。不过和当初的XBox 360部分向下兼容XBox游戏不同，新一代主机由于采用x86架构将无法兼容XBox 360游戏，另外微软还将在新主机中采取新的防治二手游戏措施，不过这一措施具体解决方案尚未对外公布。

在此次发布会上，微软将重点放在新一代主机的多项客厅功能之上，尤其重点强调了其“机顶盒”功能，对游戏的介绍被弱化了。平台大作《使命召唤》和《光晕》均有出现，但都是概念演示，这说明微软已经在次世代的主机理念上和索尼分道扬镳。不过在发布会之后，微软高管在接受采访时表示将投入10亿美元打造新主机的游戏产品线。除在发布会中提到的《使命召唤》系列、《极限竞速5》《Quantum Break》《FIFA14》等作品外，还计划推出15款新作加强游戏的首发阵容。

在发布会上微软并未公布新主机的售价，但从各国在线商店推出的预购参考价格来看，主机定价在400至600美元之间，预计在今年底正式上市。至于最后的定价还要等微软官方的消息。

市》荣膺榜首，《生化奇兵——无限》与《模拟人生3——大学生活》分列二三位。在前10名中模拟游戏占有4席，与射击游戏共同成为英国玩家的最爱。

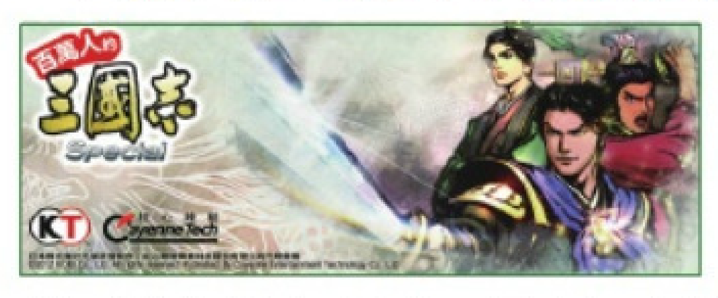
晶合新作

《轩辕剑》网页版新官网上线，暑期开测



由台湾大宇开发制作，搜狐畅游页游平台独家代理的《轩辕剑》网页版预计于今年暑假期间与玩家见面。5月底，其官网首次公开。从官网中玩家可以看到页游版《轩辕剑》将延续单机版游戏的世界观，并融合历代单机作品中的经典角色、场景与剧情，战斗系统则采用SRPG回合制的经典模式。游戏的总体架构或类似于页游版“新仙剑OL”。

三国游戏继续扎堆，同质化依旧严重



随着腾讯等厂商开始动漫正版维权，页游领域在“六一”期间再度涌现出一股三国潮。其中由光荣开发的《百万人的三国志》由上海天戏代理，试图借《信喵之野望》的势头吸引人气。《创图三国》《三国冲冲冲》等国内页游则主打3D牌，以期通过风格不同的画面吸引玩家。据某页游网站统计，上半年三国题材游戏占页游比例达四成以上。三国题材游戏之所以经久不息，拥有广泛玩家基础又无需版权费用无疑是两个重要原因。

6月“韩潮”侵袭，韩国游戏生命力不减



随着《上古世纪》《剑灵》以及《激战2》等韩国厂商开发的游戏开始在5、6月间密集测试，游戏圈的新一轮的“韩潮”不期而至。与国内严重的游戏同质化情况不同，韩国新一代游戏善于寻找市场空白，积极创新。如SD EnterNET研发的《NavyFIELD 2》（国内暂译为《大海战3》）便抢在《战舰世界》等游戏之前在国内开始测试，引领海战网游新方向。《颓废之心》与《疾风之刃》等备受关注的动作游戏也皆为韩国开发制作。滚滚“韩潮”依然是国内厂商有力的竞争对手。

卡牌手游《魔卡幻想》获代理反攻日本



6月，慕和网络宣布在国内表现不俗的卡牌手游《魔卡幻想》获得日本Vector株式会社全权代理，将于今夏登陆日本。慕和网络此前有多款手游产品打进全球主要国家收入榜Top50。据称《魔卡幻想》原本并非为中国市场而开发，将产品投入国际市场本就在公司计划之内。讽刺的是，这款游戏在国内宣传时号称“日本人气NO.1唯美卡牌”，结果游戏在中国运营近一年才宣布进军日本市场，令玩家无力吐槽。

晶合快评

快乐，其实就是拿起和放下

■晶合实验室 Joker

今儿给大家说的，是我身边俩朋友的事儿。也是一个有关于如何才是快乐的故事。时间有点久，但是真事儿，你别不信。

这俩人，我们暂且叫他们小A和小B好了。

小A是个狂热的竞技游戏爱好者，“星际”“魔兽”样样精通，DotA、LOL无所不精，个人实力强悍，也算是人们口中的“大神”。难能可贵的是，小A并不张狂，天生是个安静恬淡的性子，很少与人起口角，一起游戏也并不会因为你水平次就对你嫌东嫌西。他也乐得和朋友们一起玩，输赢不论，照他话说，就是“游戏而已，重要的是开心，输赢不重要”。于是他也就成为我们这群“有心杀敌、无力回天”的菜鸟心中最好的“大腿”。

小B和小A不同，虽然游戏水平同样很高，但却是个争强好胜的性格，凡事都好争个输赢，和朋友们一起游戏也是一样，配合出现一点问题都会絮叨半天，而挂在嘴边最多的一句话就是：“你怎么这么坑啊！”往往因为他，弄得大家不欢而散。小A和我也和他说过让他收敛下脾气，不要因为个游戏就弄得大家都不开心。他倒浑然不觉，总认为既然是一个对抗性的游戏，那么追求胜利就是必须的，既然是“坑”，被说就是正常的。也因为如此，大家都开始慢慢的疏远小B，偶尔一起玩，也尽量不和他在一个阵营。

小A与小B曾经有过这么一段对话：

小A：“何必那么在意结果。”

小B：“打竞技怎么能不正输赢，输了多不爽！”

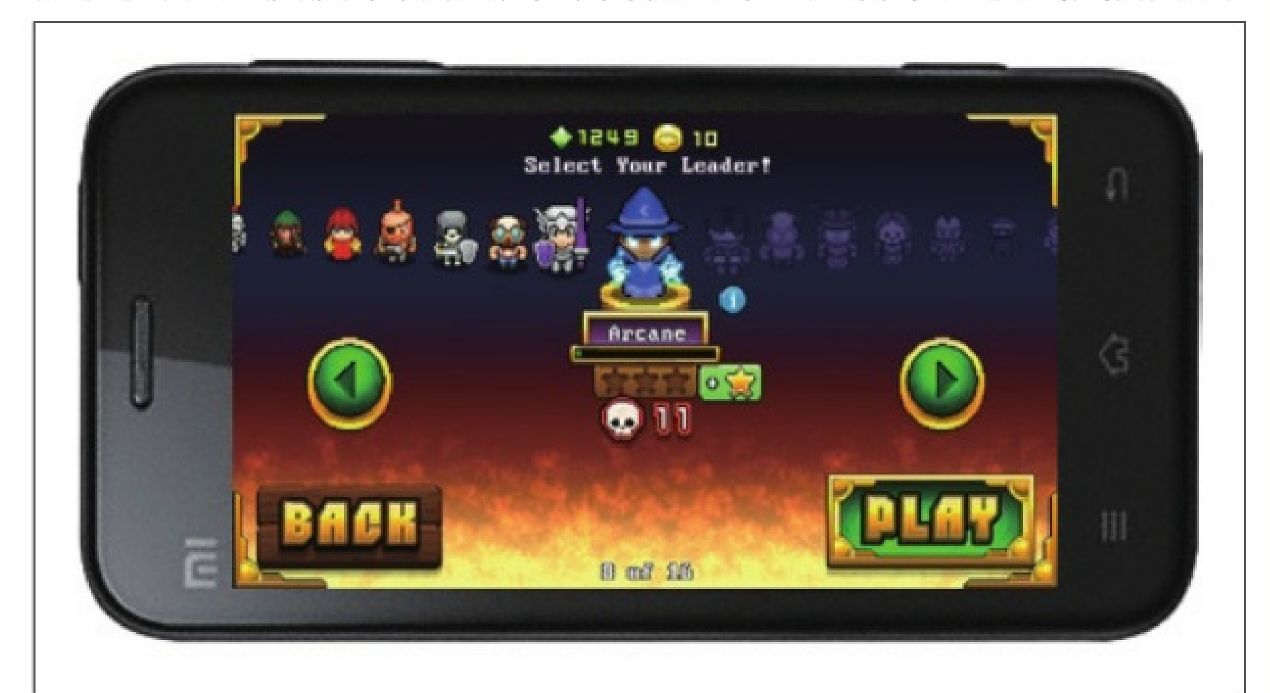
小A：“大家一起玩不是很好么，游戏而已，我们又不是在打职业。”

小B：“那不一样，赢才有意思，和谁玩输了都不会开心。”

小A的最后一个问题是：“你觉得你快乐么？”

而小B当时的回答是：“今天又被坑了，怎么能快乐的起来……”

于是小A也就不再说什么，他发现了两人“快乐观”不同，关系也慢慢不再像以前那样亲密了。后来，小A依旧同我们这些“坑”快乐的玩游戏，而小B，则整天都因为输了某一局比赛而闷闷不乐，久而久之，也就慢慢不再玩了。



NIMBLE QUEST，武装进化版的贪吃蛇

整个故事很普通，也很简单，说到底，就是一个对快乐如何理解的事儿。这两人你是否感到很熟悉？你身边是否也有这样的两个人？

小A觉得只要身边有朋友一起玩，整个游戏的过程是开心的，就足够了，至于结果，一场游戏而已，何必那么在乎？

小B则认为只有胜利才能获得快乐，最后不能胜利何来，冗长的过程又何来快乐可言？

何为“快乐”，如何才是“快乐”这个选择题摆在你的眼前时，你会如何选择？


随时等待开玩笑与被开玩笑的Joker

这个选择无关对错，只是在于个人的心态如何，我们不能说小B的“快乐”观不正确，只是这种快乐来得太累。胜利自然让人欣喜，但一念成痴，过度的追求胜利的结果，反而忽略了前行的过程，这得失之间，是否值得？

禅宗关于烦恼讲究的是拿起与放下。这个道理置于快乐上，也同样可行。当你在追求快乐时，需要将至拿起，全力付出，不留遗憾，享受整个过程，当你在看待快乐的结果时，则需放下，不强求，成功失败都是所得，都有收获。正所谓尽人事听天命，说的也是如此。

哦，你问我的快乐观是什么？其实很简单，就是“缘分”二字，不需要多么复杂的理论，碰上了，一件别人看来很普通的事儿也能让我开心一整天。什么？你问我前面说了那么一大堆有什么用？你要知道，有时候突然想教育别人，甚至都不需要理由啊，而且那俩真是我朋友的真事儿，你别不信。对了，我最近在玩NIMBLE QUEST，武装进化版的贪吃蛇，可好玩了，我都沉迷了……

而最后，不靠谱的我还是忍不住要跑题。北京夏天“桑拿天”威名远播，对于我这个胖子来说更是难熬。不过此时某个黑拳手居然在编辑部内掀起了一股跳绳风潮，号称要夏练三伏。午休时间几乎人人都要出去跳那么一百来个。当然运动是很好的，在我还是个强壮的胖子时100来个跳绳简直太轻松，于是……抱歉各位，我腿抽筋儿，我不快乐了……P

漫画作者：suns

塔防游戏属于广义上的即时策略类型，它与带有RPG因素的DotA类游戏天生是近亲。而当塔防与FPS等动作元素结合时，能否走出一条宽广的道路呢？

游戏之道，一张一弛
——塔防游戏的动作化思路

■晶合实验室 海参崴渔夫



关于《魔兽争霸3》与DotA，有这样一个比喻：它们就相当于中国象棋（整棋）与半棋。

不知道现在的读者朋友是否熟悉“半棋”这种游戏——或许在不同地区它有不同的名字。半棋只用中国象棋半边棋盘，所有的棋子都倒扣过来，紧靠着放在棋盘的方格内，然后依次翻开。半棋的规则并不统一，而最流行的是两种，一种是棋子分大小，帅吃士，士吃相……到最后兵吃帅，所有棋子一回合只能爬一格；另一种是棋子不分大小，车走直线马走斜线炮隔一子轰炸，有时规则允许连吃，称作“车马炮连关”（音）。

半棋脱胎于中国象棋，并完美地利用了中国象棋的所有道具，但规则完全不同，在我上小学的时候，它是课间10分钟最流行的活动之一。

传统又正统的中国象棋远不及半棋受小学生欢迎，原因有很多，简而言之就是一个字：累。

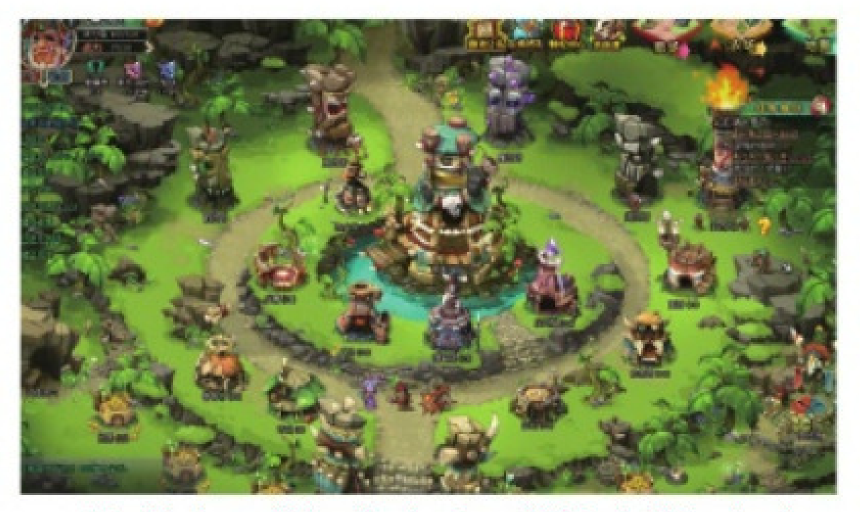
中国象棋除先后手外完全公平，规则内几乎不存在“概率”这种变量，游戏过程步步要算，而且“一着不慎满盘皆输”，从头到尾都是高强度的脑力劳动。爱娱乐的人们比较喜欢概率——或是其他一些变量，因为除了职业选手外，人们不喜欢总是输或总是赢，人们更不喜欢时时刻刻都绷紧神经。

游戏之道，一张一弛。是为前言一。

《Clash of Clans》（部落冲突，以下简称COC）是去年下半年iOS游戏市场的一匹黑马，到现在它依然日进斗金。此前人们或许没想过，一款引入了经营元素，但核心依然是塔防与推塔的策略游戏，居然能带来上亿美元的营收。毫无疑问，国内厂商是眼红不已的，而且也有机会：制作商Supercell没有将COC扩展到安卓平台的打算，更不用说网页版了，甚至就连中文版都是姗姗来迟。在本文截稿前，玩家已经可以体验到国内厂商推出的一些COC模式游戏，随着手游与页游市场的飞速发展，



《部落冲突》是当下最炙手可热的策略游戏


《部落守卫战》中让人眼花缭乱的各色建筑，其实与核心游戏性没什么关系


腾讯甚至给《部落守卫战》配上了农场偷菜

业界普遍认为，今明两年这种游戏类型会扎堆上马，数量可能不低于40款。

显而易见，COC的成功之处有很多——尤其是在Supercell赚得盆满钵满之后，就连曾经颇有争议、甚至被诟病之处（比如AI）也闪耀着金光了。不过，每一位跟进者都得先掂量清楚一件事情：你看到COC赚钱了，其他厂商——尤其是一些资本雄厚、天然具有渠道优势的企业也同样能看见。在发现下蛋母鸡并啧啧称赞这件事情上，每个人都是平等的，但在引进并运作已成熟的游戏模式上，无论是资本还是渠道都是不平等的。

试举一例，在COC之前，一款来自乌拉圭的叫作《Kingdom Rush》（王国守卫战）的塔防游戏取得了相当的成功，这是一款iOS平台上的单机游戏，腾讯照搬其战斗模式，然后添加了基地建设、英雄养成、偷菜等社交经营成分，制作出一款页游《部落守卫战》。到去年年底，该游戏市场品牌经理确认，《部落守卫战》在线人数已超30万，单月营收则突破3000万。

你有没有听说其他厂商通过类似模式的游戏赚到钱呢？

是为前言二。

游戏之道，一张一弛

塔防游戏（Tower Defence）作为独立游戏类型的历史并不长，其与即时策略（RTS）游戏天生亲近，无论是《星际争霸》还是《帝国时代》，绝大部分RTS游戏里都有着塔攻与塔防战术。在DotA流行的同时，澄海3C和TD塔防也是广受欢迎的《魔兽争霸3》早期RPG地图——当然，既然叫作“RPG地图”，其中英雄培养元素就占了很重要的地位。

有很多第一人称射击（FPS）游戏中，经常会出现主角防守某地抵御大量来袭敌人的情节。在我的印象中，发售于2003年的《虚幻2——觉醒》，就有至少两个防御关卡，后一个电站屋顶防御战中，玩家控制的Dalton（道尔顿）必须慎重设置好数个炮塔，否则光凭枪法根本无法抵御四面八方涌来的敌人。

塔防元素在其他类型的游戏中广泛存在，而如今，不少塔防游戏又引入了其他游戏类型的元素，最典型的莫过于《兽人必须死》系列。此外，《铁腕——军阀冬季攻势》《幽闭圣地》（新作《幽闭圣地2》已于今年5月正式发售）等游戏也直接是FPS和塔防的结合。至于是动作游戏带塔防，还是塔防游戏带动作——归类问题在这里不作学术式的争论，毕竟玩家只关心好不好玩，厂商只关心能不能赚钱。

让我们先将目光投入到已取得成功的塔防游戏上。

模式1

近年来，最成功的典型塔防游戏莫过于《植物大战僵尸》和《王国守卫战》，在前者中玩家可以拥有一个小花园，后者中玩家可以升级技能、防御塔，并且拥有一个主动控制的英雄。这其中或许存在着一些经营元素，比如收金币、分配星星，但与典型策略经营游戏相比微乎其微。玩家的最主要注意力都放在“哪个位置放哪种塔（植物）”上面。

将这两款成功的塔防游戏放到一起看，我们会发现一个有趣的现象——它们都是在手机或平板电脑上首发的移动平台游戏，它们的成功几乎都依赖于iOS平台。与几乎进入好莱坞商业模式的主机以及PC平台不同，在手游开发领域，“休闲”是一个相当主流的词汇。

“塔防”与“休闲”是否天生亲和？我想至少在游戏的宣传上常常如此。在低难度或初期的关卡中，玩家常常能享受到瓮中捉鳖的快感，而且几乎谈不上操作技巧。然而到了后期，无论是《植物大战僵尸》还是《王国守卫战》，节奏都异常紧张，玩家的神经几乎持续紧绷。

游戏之道，一张一弛。前期松弛，后期紧张，这种难度曲线对于单机游戏来说十分受用，然而我们知道，国内肯将目光放在单机游戏上的厂商是非常少的，大家都想着做网游来赚钱，而网游要提供给玩家的内容可不是三四种难度十几二十道关卡这么简单了。网游厂商即使不希望玩家每天玩三四个小时，至少也是希望玩家能每天一小时，玩上一

腾讯将乌拉圭《王国守卫战》的玩法搬过来作为上层建筑，然后引入一整套国内厂商所熟悉的的经营养成系统，作为其经济基础。

年半载的。典型单机塔防游戏后期节奏很紧张，而精妙又有难度的关卡设计起来可不容易，这怎么办？

腾讯的做法是引入一整套经营养成系统，用膨胀的数据（一个小喽啰上万血）来给装备强化、英雄升级留出足够的空间；而对应强化与升级，腾讯又做出了一大堆在其他模拟经营页游中常见的名头复杂的建筑物，来限制强化与升级空间（时间）；突破这种限制就需要持续（不一定需要集中）的在线时间或充值人民币。简而言之，腾讯给《王国守卫战》游戏模式的上层建筑，植入了一个国产网游厂商所擅长的道具收费经济基础。

《王国守卫战》的游戏过程，基本上只关乎策略与技巧因素——额外付费的玩家能获得一个闪电技能、额外一个增援兵以及开局金钱加成，但开发者必须设计让玩家即使没有这些优势依然可以通关。到了《部落守卫战》中，就有相当一部分转化为需要时间或金钱去获得的数值因素——升级4种防御塔的攻击力或技能，需要升级相应4种英雄的等级与装备，需要提升部落大厅、祭坛、骨坊、神谕塔等等建筑等级，而建筑升级与科技研究升级都有8~9小时的冷却时间，不想花钱就要等。

归根到底，腾讯的《部落守卫战》——就像《王国守卫战》一样——依然需要相当的技巧，但策略与技术再好也不可能罔顾其“经济基础”，一口气将40个大关和翻倍的“铁拳模式”“英雄模式”通完。数值摆在那儿，守不住就是守不住。当然从另一层面来说，腾讯实现了塔防游戏的“一张一弛”，数值顶上去之后，塔防战斗过程中的容错率提升不少，节奏自然就没那么紧张了。

《部落守卫战》赚了几个月的热钱，如今盈利状况如何不得而知，但无论如何，对于其他厂商来说，既然腾讯已经做了，而且做成了，就已经没有借鉴意义了。何况就塔防这个“上层建筑”本身的玩法，腾讯基本没有作出创新，塔防网游疯狂吸金的第二个模式是芬兰人摸索出来的。

模式2

严格意义上来讲COC成功的时间早于《部落守卫战》，但鉴于后者的成功是基于更早的典型塔防游戏《王国守卫战》，因此我们将COC归类为模式2。

在当下最成功的塔防游戏COC中，玩家的主要注意力已经不单纯是“哪个位置放哪种塔”了，除了筹划建筑布局，玩家还要进行经济建设和掠夺战争——后者是以塔防的对立面来进行的，玩家投放自己建造的士兵来推其他玩家精心设计的塔防阵线。不过，值得注意的是，这与RTS游戏存在着相当大的区别，玩家只能选择士兵投放的地点，而不能具体控制士兵前进的路线，他们只有一个固定的与生俱来的目标偏好AI——有的时候这种设计相当让人抓狂，但换位思考一下，假设COC又加入了RTS的微操，会不会有更多捧着iPad或iPhone戳戳点点的玩家抓狂？

一款文化产品在成功前谁也不敢打包票，而在成功后去找原因，多少能找出一些比较中肯的总结。COC的建设与战斗可以被认为是并列的，这与《部落守卫战》那种脱节完全不同。COC的经济建筑与防御建筑都是敌人摧毁的对象，玩家在规划塔防布局时得分出轻重缓急；而在推塔时也得先明确目标，是为了金钱和药水而掠夺一把，还是为了奖杯而最大限度拆建筑。换句话说，玩家之间是“建设我的战斗”“战斗你的建设”，这甚至让人联想起《魔剑》——其用户黏着度可想而知。当然，COC没那么残酷，损失有限，保护很勤，并且在数值平衡上下了很大一番功夫，以至于国内山寨COC大多不敢在这方面大动手脚。

从厂商角度来看，更重要的是COC模式本身就提供了相当可观的吸金空间，因为它一生下来就是纯正的网络游戏。其主要消费点在于宝石，宝石可以加速建造时间，或是兑换金钱与药水资源（但玩家最主要的需求恐怕还是来自前者，毕竟囤积的资源越多，觊觎的狼就越多，被掠夺的损失就越大），这种道具收费模式对于国内网游厂商而言，简直轻车熟路。

COC是一款让玩家能同时做“羊”



《王国守卫战》基本上只关乎策略和技巧，而《部落守卫战》则必须考虑数值，比如图中玩家战力没跟上，塔防战斗将举步维艰



COC的国产山寨版完整继承了COC的各项特点——比如图中基地有两边完全没围墙，但是当你投兵时，糟糕的AI还是很可能去砍围墙

和“狼”的游戏，节奏上自然形成了张弛有度——经营养成舒缓而愉快，主动进攻也要看手速，而在建筑布局上的几乎完全自由，让无数玩家在反复摆弄围墙走向，规划防御塔位置的苦思冥想中乐此不疲。

COC的吸金能力相当可观，而COC的寿命又是有充分的自由度作保障的——这与国内厂商喜欢玩弄加点名目和数据膨胀的把戏完全不同，COC最高差不多就是10本，而《部落守卫战》的主基地最高等级能直接加个0。国内很多玩家对此已经感到腻烦，如果山寨COC的过程能让国内厂商意识到至少UI要做得清爽一点，那对不少玩家而言是件有福的事情。

塔防游戏的动作化思路

在谈到动作塔防时，首先得提一提当前的行业风向。2013年，国内厂商扎堆进军手游市场，无论是盛大还是完美都浓墨重彩地发布了移动平台游戏发展计划。根据《大众软件》的《2012年中国游戏产业报告》，400多亿人民币的游戏市场规模中，传统端游占据300多亿的大头，但其发展速度远远不及页游和手游。

然而，PC端依然有300多亿市场，而且在可以预见的技术条件下，页游和手游的玩法还远没到能代替PC端游的地步。当前在国内，即使是顽石互动这样在手游市场经营多年的老牌厂商，都不急于将重心转向3D手游开发，而2D和3D之争，在PC端上是2003年前后的事情了。实际上，国产手游的开发技术，别说是FPS，就连ACT也鲜有能达到Gameloft或Glu那种大厂水准的。中国玩家的客厅娱乐与高清视听享受的需求，绝非当前打着“多端”旗号的游戏可以覆盖。

归根到底，不可因为闻到了海里的鱼腥味，就忘了岸上嘎嘣脆的鸡肉味。海里不止有鱼，还有大白鲨和虎鲸，甚至还有企鹅。明确了这一条之后，我们才能开始探讨塔防游戏的另一条路。

单（联）机动作塔防游戏的成功模式

已有的在移动端大放异彩的塔防游戏，因为机能或设备操控模式的限制，都无法在动作元素上发挥创意，而这是

当前的“多端”页游手游，还远远不能覆盖PC、主机端，满足不了客厅娱乐与高清视听享受的需求。

PC、主机端的强项。在动作塔防游戏中，《兽人必须死》算是一个商业成功的案例。这个案例是基于单机游戏的，乍一看对国内厂商几乎不具备吸引力，但我们不要忘记，《王国守卫战》也是基于单机游戏，但腾讯依然能硬生生构筑出一条流水3000万之路。

还值得一提的是《铁腕——军阀冬季攻势》（Iron Grip：Warlord Winter Offensive）这款五六年前的老游戏，它的前身跟CS一样，是基于Half-Life的Mod。2011年，瑞典游戏开发商Coffee Stain基于虚幻3引擎开发出《幽闭圣地》（Sanctum），号称是世界上首款第一人称塔防游戏，这显然是他们健忘



《铁腕——军阀冬季攻势》有着令人印象深刻的美术风格，尽管实际画面比较一般。它可能才是世界上第一款第一人称塔防游戏


COC在建筑布局上具有相当的自由度，这让玩家能够尽情发挥自己的创意。右图在外形上看是不是与欧洲历史上的棱堡有几分相似呢？





《幽闭圣地2》的口号是：在一片空地上规划出火力节点，砌出蜿蜒曲折的围墙，然后——带敌人逛世博会！

了，五六年前的《冬季攻势》是一款素质很不错的游戏，尽管与《幽闭圣地》一样，其销量还达不到让国内财大气粗的网游厂商眼红的程度。

《冬季攻势》的全部游戏内容，可以非常便捷地复制到《穿越火线》里去——面对能将DotA模式整合进FPS网游的腾讯及其合作的制作商，对此我毫不讳言。多一些玩法，对于玩家而言就是多一些选择，何况FPS网游几乎无需考虑MMORPG中的装备收益导向，玩法多样性上天然少有障碍。腾讯能够迅速给《冬季攻势》提供一个类似CF“黄金AK”的经济基础，这是他们无可替代的优势。当然，谢天谢地他们现在还没有这么做，因此对其他厂商而言，这还不是一条被堵死的路。

塔防游戏的关键词，是计算与策略；FPS游戏的关键词，则是画面与技巧。这两种游戏方式结合，分别是脑力与手指的一张一弛——这种节奏鲜明的感觉在《幽闭圣地2》中是最明显的，玩家在回合开始前有一定时间布置围墙与防御塔，而当回合开始后则只能打枪。策略谋划与动作射击完全分开，有些玩家可能觉得不够自由，但它非常显著地降低了玩家手忙脚乱疲于奔命的可能。

相比《幽闭圣地2》，《冬季攻势》中玩家可以在游戏过程中随时按G切换到俯视视角，然后像玩RTS一样安置机枪塔、炮塔、补给站以及陷阱炸弹。在这种视角下玩家依然会遭到攻击——幸好此时还可以移动，进行有限的躲避。《冬季攻势》各关卡的地形包括城市巷道、地下室、高台、开阔地，而玩家需要在复杂地图上抵御从四面八方涌来的成百上千敌人，单人作战是不可想象的，系统会给默认给玩家分配AI队友。值得一提的是，尽管画面稍显粗糙，但《冬季攻势》的战场氛围的确令人印象深刻，而这也是FPS元素的巨大优势。

与《冬季攻势》类似，第三人称视角的《兽人必须死》系列也随时可以建造防御塔或陷阱，并且建造资金有不小的一部分来自于杀敌。但是在这里必须强调：尽管在商业上获得了成功，但从某种程度上说，《兽人必须死2》其实提供了一个反面教材。其初代作品有一个明显的循序渐进过程，而续作似乎从一开始就是为多人联机做准备的。《兽人必须死2》的地图相较《冬季攻势》要小不少，但敌人的冲锋路线可一点儿都不简单。还没打上几关玩家就能碰到“田”字形地图，这意味着来犯敌人有9条路径可选，对于苦手玩家而言即使是双人联机也很累。

《植物大战僵尸》不存在路径这种困扰，而《王国守卫战》在路径上也很注意克制，从一条到两条到三条，强化敌人后先回归一条，循序渐进的过程相当明显。玩家肯定不愿意总在塔防游戏里两头、三头不停地跑腿，塔防游戏的成就感有很大一部分来源于瓮中捉鳖的快感，而非一直不停地做消防员。《兽人必须死2》当然是单人也可以通过最高难度，但其中的路线设计过早让玩家感到焦虑，并使得大部分不愿狂点鼠标（1代中那个连发弩不知毁了多少鼠标，没有全自动射击Mod真的会手指抽筋）的轻度玩家对兽山兽海的轰炸迅速感到乏味。作为制作人，给玩家设计出一小时的高强度游戏流程，就应当提供至少10分钟的休整选项——就像RPG游戏需要一个酒馆或神堡一样。

建造与路线调控的核心思路

不能让玩家总是疲于奔命，这是重要原则，实际上，路径与建造模式正反映了塔防游戏的核心设计思路。

不同的塔防游戏在自由度上有不小的区别，比如《王国守卫战》，你只能在固定的“坑位”上修建防御塔，每次开局前都要仔细观察哪一段路的坑比较集中——越集中意味着更密集的火力覆盖，这也是《王国守卫战》的核心玩法。

而在动作塔防游戏中，似乎制作者都不约而同地选择了更高的自由度，提供了大面积的空白地段可供玩家随意建造。《冬季攻势》《兽人必须死2》和《幽闭圣地2》都是如此，区别在于，《冬季攻势》中不存在障碍物，因此也就不存在对敌兵进攻路线的调控；《兽人必须死2》中有障碍物，初期能堵死一条路或至少迟滞敌人，但后期这些木头箱子往往不堪一击；在《幽闭圣地2》中，围墙则是基础建筑，每次空投补给玩家都能获得两种资源——修筑防御塔的资金和围墙基座，在绝大部分时候，围墙可以很好地发挥作用，除飞行敌人可以越过围墙外，往往只有Boss级怪物会主动破坏围墙。

这些不同的设计几乎决定了游戏所呈现出的不同形态：在《冬季攻势》中你更像是一个依托机枪、炮台阵地的巷战士兵；在《兽人必须死2》中，粘滞、毒液、反弹、强杀等立体连杀装置构成了游戏快感的重要来源；而在《幽闭圣地2》中，不迫使敌人在围墙限制下绕塔跑，你就不可能挡住那群横冲直撞的外星人。

回过头来看，我们很容易发现，对来犯之敌进攻路线的研究，正是时下当红的COC的核心玩法之一。这种玩法颇具自由度，玩家几乎可以获得与16世纪建造棱堡的欧洲工程师类似的乐趣与成

人们大可以为自己找出一车皮理由拒绝创新，因此也只能眼睁睁看着别人拉走一车皮真金白银。

就感。COC告诉我们，能让玩家积极发挥创意的游戏，不仅能获得好的口碑，而且自然具备可观的生命力。

目前，市面上似乎尚未出现定点建设的动作塔防游戏，但这不一定是条死路。《王国守卫战》加入了英雄RPG元素，而将视角转换，将FPS元素代入RPG，未必不能成功。其实《幽闭圣地2》本身就带有一定的角色养成，有时甚至让人想到《无主之地》。而《无主之地》在商业上的成功，几乎是给“FPS上层建筑+RPG经济基础”提供了一套模板公式。有的时候，做游戏不需要打着“微创新”的幌子，跨模式的拼合就能创造出让人眼前一亮的作品——这也是时代发展，技术进步所带来的福利，10年前谁能想到RTS游戏细节缩放后，可以比FPS游戏画面还好呢？

当然，可想而知，在实际操作中设计者还会面临一些具体问题：比如在《幽闭圣地2》的联机过程中，就经常出现对防御塔建造位置的意见不一致。而且如果想真正吸引不同倾向的玩家，你就必须保证，有的人不造建筑也能进行游戏，有的人不开枪也能取得胜利，而“强力玩家”得能起到更大作用——就好像在《魔兽世界》的征服之岛战场中，有的人就喜欢冲上去肉搏，有的人就喜欢开刀车、飞艇空降或是坐炮台，至于坦克，总不会随便什么人都能开。

当前，并没有一个现成的动作塔防网游模板可供国内厂商去套，但这更多地意味着机会——毕竟完全成熟的模式人人都能模仿，而盯准雏形然后开发出一款有特色的作品，就能在与大厂的竞争中打出时间差，如果能赢得一定口碑，那更是不可替代的制胜法宝。

理想状况下，动作塔防游戏既能吸引射击游戏爱好者，又能吸引策略以及休闲玩家，但左右逢源并不是件容易的事情。做得好，爱打枪的、爱建造的各得其所，做不好就是两头皆失。好在，国内能盈利的网游制作组往往精于数值调控，尽管调控建造与射击比例，可能比调控免费玩家与人民币玩家的数值对比更复杂，但经验是积累出来的，加上国产网游惯用的封测、内测手段，这种事情还是处在国内厂商能力范围内的。

其实，在明确游戏张弛节奏的原则上，游戏设计者只需要先明确三个基本问题：

1，建造与射击是否要严格分离？

2，是定点建造还是自由建造？

3，该不该有围墙，围墙能起到多大的作用？

在这里，作为探讨的本文并不能提供一个模板，个人认为，将这些要素根据需要复合起来也无不可。例如小型枪塔可自由建造，重型炮塔需要多人投票，围墙设计提供模板备选，并给予玩家自由微调的功能。

结语

塔防不是消极防御，游戏中如此，现实中也一样。南宋初期，抗金战绩颇佳的陈规在《守城录》中谈到的重要原则“守中有攻”“开生门诱敌”，即可被视为游戏中“控制主动角色，选择出击方向”，以及“通过障碍物调控敌人的进攻路径”。动作塔防游戏在节奏上天然具有张弛变换的优势，在游戏性上空间巨大。

我们或许还可以大胆设想一下，COC那种“建设与战斗”并列的游戏模式，是否一定与动作塔防游戏不兼容呢？在动作游戏中代入经营元素可能会过于臃肿，但毫无疑问，玩家喜欢建塔瓮中捉鳖，也喜欢推塔。的确，一款游戏不可能讨好所有玩家，但这种尝试不一定会比扎堆山寨COC更糟。技术进步为游戏类型交界带来了保证，而游戏类型的交界同样是玩家需求的反映，尚未成型的动作化塔防网游，能否成为让国内厂商盆满钵满的模式3？

人们大可以为自己找出一车皮又一车皮的理由拒绝创新，因此也只能看着别人一车皮一车皮地拉走真金白银。



《幽闭圣地2》的RPG元素是很明显的，不仅有装备可供更换，还有技能Perk系统，这让人不禁想起《无主之地》系列


偏爱打枪的人可以直接站到高处，将建设工作一股脑儿交给队友——这也是动作塔防游戏所能呈现出的一种理想状况



仙侠之外，别有洞天
——从《水晶战争》看国产游戏的未来之路

■北京 高地人

我们并非绝无选择

提起“国产游戏”这个概念，你的第一反应是什么？

仙侠主题？回合制？迷宫？爱情故事和注定的悲剧？

的确，以上关键字基本可以概括当今主流国产游戏的整体特征。但是，对于崇尚多元化主题的玩家来说，倘若“仙侠”并不是他们中意的主题，倘若他们想要体验“传统风格”之外的作品，那么除了来自国外厂商的游戏之外，他们又该如何选择？

幸运的是，尽管前途依然充满未知数，但不甘于现状的国人游戏开发组依然存在。就在不久前，著名众筹网站Kickstarter上出现了一款充满活力的国产游戏，随后，在短时间内以酣畅淋漓的姿态完成了所有预定的集资目标之后，这部新作引起了舆论媒体的关注。

没错，这就是《水晶战争》，一部属于众筹时代的创新之作，一部并未受制于传统制作思路、将营销目标设定为世界市场的国产游戏。

在2013年6月上的“前线地带”栏目中，关于这部作品的基本状况我们已经有所了解：一部背景设定在未来核战争末日后150年，由居住在月球的幸存者领衔主演的生存战争游戏；一部利用像素点阵构成画面、朴实而不失精致的2D游戏；一部乍看之下似乎是塔防、实际尝试后方知“远非如此”的奇妙游戏。但是，尽管我们已经知晓了《水晶战争》的基本内容以及它的众筹历程，但对于这部作品更详尽的信息依然知之甚少：是谁创作了这部游戏？在DEMO展示的部分之外，又隐藏着哪些值得期待的精彩内容？带着这些问题，我们再次采访了《水晶战争》的开发商傲逆软件的负责人周鲁（Loup Zhou）先生，以下就是这次采访的整理内容：

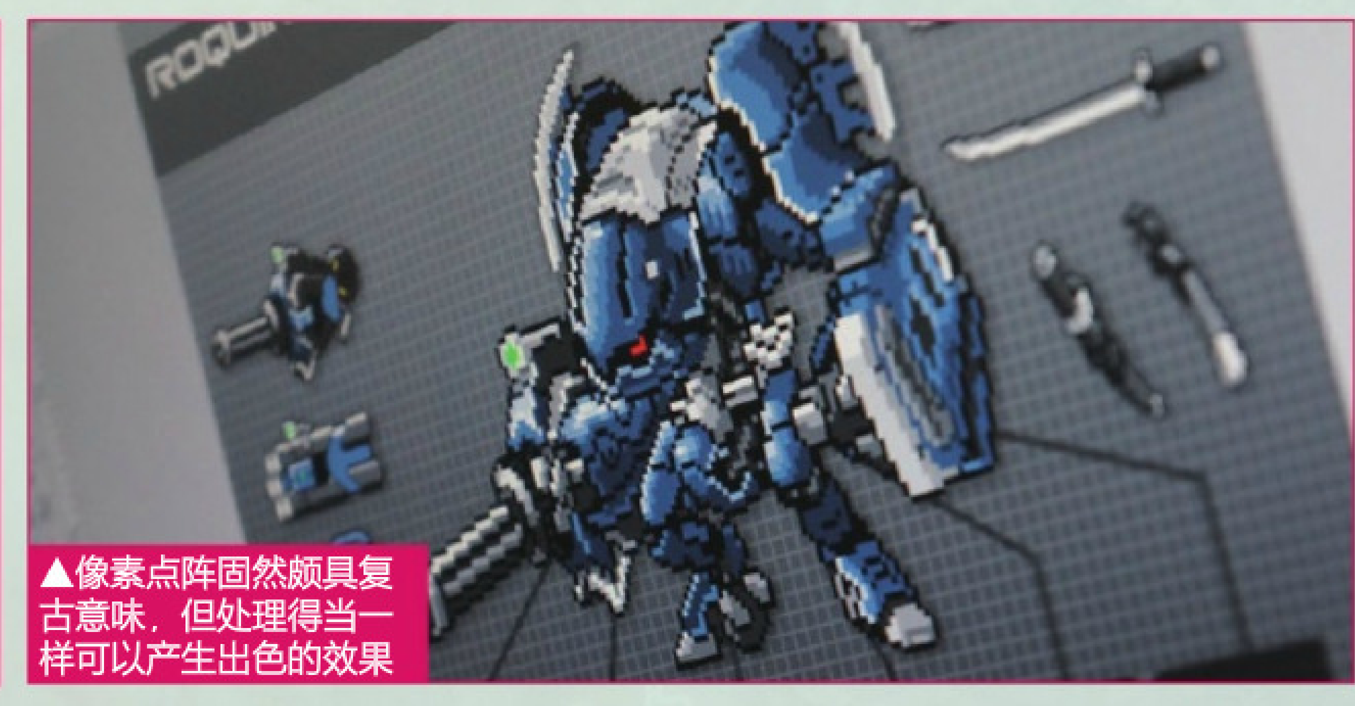
傲逆，以核心游戏开发者的名义崛起

大众软件：关于傲逆，可以先来向读者朋友做一下自我介绍吗？

周鲁：傲逆软件是北京一家专门从事核心型像素游戏开发的独立团队，涉猎平台包括PC、3DS、PSV以及Android和iOS智能设备。目前，工作室的主要成员包括创意总监＋首席程序员周鲁，



▲傲逆软件的团队成员，自左向右：周鲁，穆飞，张立鹏，刘海宜，昌楚寒，刘小草


▲像素点阵固然颇具复古意味，但处理得当一样可以产生出色的效果

美术总监＋首席策划穆飞，程序员张立鹏，海外市场负责人＋剧本辅助刘小草，作曲和音效师刘海宜以及美术人员昌楚寒。凭借在Kickstarter上展开的宣传攻势，傲逆已经获取了任天堂3DS和索尼PSV两种掌机平台的开发权限，在未来将会选择开发纯主机游戏的发展方向。

大众软件：在制作《水晶战争》之前，傲逆开发过哪些游戏作品呢？

周鲁：傲逆开发的第一款游戏是《水晶茧》。这部游戏采用了回合制战略作为基本架构，同时包含格斗、角色扮演、射击以及跑酷游戏的要素，曾经凭借Beta阶段作品获得B2B展会Game Connection Asia 2012的"最佳项目"提名。之后尝试移植到Android平台，但在Beta阶段出于各种原因而中止开发。《水晶战争》和《水晶茧》共享世界观设定，同时《水晶战争》的战斗系统其实源自《水晶茧》的一部分游戏模块。

《水晶战争》，以Roguelike的名义上路

大众软件：从制作者的视点来看，《水晶战争》是一部什么样的游戏？

周鲁：《水晶战争》采用了当今国产游戏不多见的赛博朋克风格构建世界观，利用Roguelike模式的精髓架构游戏世界。尽管看上去规模不大，但实际的深度只有经过亲身体验过才会清楚。

大众软件：《水晶战争》的宣传片清楚地展示了游戏的故事背景和战斗系统，从试玩版（1.4.5版）的表现来看，除了难度略高之外，游戏本身的素质还是可圈可点的。不过，目前试玩版所展现出的似乎只有战斗系统方面的内容，可以请您来介绍一下其它系统（例如角色培养、装备道具设定等等）方面的特色吗？

周鲁：《水晶战争》的设计重点之一，就是内容丰富的战斗系统。目前的1.4.5版展示的仅仅是最基础的功能设定，利用这些基本功能，我们可以组合出多种多样的游戏模式。比如，在预备发布的Alpha 1.5版中会出现挑战模式，以及固定作战基金、无初始道具和奖励道具的模式。在此基础上，我们还可以把战斗升级为拯救人质、抢夺战斗地图重要区域以及防守总部的塔防模式，等等。

提到游戏的角色培养系统，我们不妨先来了解一下角色的分类：《水晶战争》的角色分为英雄，战士和召唤士兵三种——英雄是每场战斗的核心，英雄死亡则任务失败，但游戏不结束；全部英雄死亡则游戏结束；每场战斗必有一位英雄上场；英雄不会自动攻击，玩家需要随时手动调整英雄的位置并看准时机选择发动合适的招式进攻，让英雄在保全自己的前提下发挥最大的功效。

战士是特殊的士兵，可视作自动攻击型的僚机角色；虽然无法自由召唤，但可以加入任务的初始编队辅助英雄战斗。召唤士兵则是耗材，只要作战基金充足，就可以在战斗中随时召唤。

在每一周目游戏中，英雄和战士的死亡被视作永久事件；英雄和战士都有人物等级和技能设定，随着等级上升，他们的实力会变得越来越强。

我们希望让玩家在配置登场兵力的时候，能够更多地考虑到战略性，同时还会在取舍方面产生纠结：想让那些会永久死亡的角色变强，就要冒着风险让他们参与战斗提升等级，在这片并非回合制的战场上，要想同时照顾好英雄和战士并非易事。另外，召唤士兵的能力会通过登场英雄的附加能力获得提升，举个例子，LDF（月球防卫部队）的突击步枪女兵，在由S7 TAU（第七研究所特殊战术部队）的英雄樊雷尔召唤登场时，往往无法发挥自己的极限实力；但如果战场上的英雄是同为LDF出身的女狙击手沃尔奇，召唤出的女兵能力则会有大幅度的提升。

至于装备道具，目前我们能够透露的重点就是"丰富性"。五花八门的多样化设定在Kickstarter的宣传主页上就可以看得到，譬如"长剑"分类中的日光灯管和青铜剑就是典型的例子——

青铜剑：地球出土，铸造于3000年前的青铜古剑，锋利无匹。因为外型太过华丽，你的敌人完全无法集中注意力——所有非变异人对手的防御力下降30%，他们的攻击有30%的几率落空。这是一把结实的古剑，但是"天下没有不散的宴席"——此剑一旦折断，你的攻击力会随着低落的情绪永久下降10%。

灯管：满坑满谷司空见惯的玩意儿……但它比你想像得更坚固。在破碎的时候，敌人的HP上限将下降2%并中毒20秒。也许是因为太难为情的缘故，在持有这件武器的时候，你的攻击力会下降20%。

其它的消耗型道具，也会比传统RPG的药草和回复剂种类丰富得多。除了标准道具譬如医疗包之外，还有更多更有趣的选择，譬如说吃掉会提升少量HP并附送冰属性的凉面，恢复全部异常状态并回满HP的糖葫芦等等……这仅仅是设计文档中的一小部分示例而已。

大众软件：对于一般玩家来说，正常体验一遍《水晶战争》的常规剧情大约需要多长时间呢？从内容来看，《水晶战争》应该是偏向于"剧情导向"还是"系统导向"？会不会包含类似VR训练模式（就是MGS系列深受好评的要素之一）一类的附加内容？游戏的剧情会包含改变故



事发展走向的分支选项吗？“操作反派角色揭露真相”的内容是包含在正常流程中的常规剧情，还是通关之后为表现出色的玩家提供的额外奖励？

周鲁：《水晶战争》的核心是Roguelike。Roguelike原本是RPG的一个分支，是一种通过随机事件和特殊事件来构建整个世界的基础，然后利用玩家的想象力进行补充的游戏模式。传统RPG通常会按照既定的游戏路线来发展，玩家更像是置身其外的读者，除了在游戏外感叹剧情和纠结角色强弱或体验预先设计好的关卡之外，很难和游戏产生更深层次的互动；而在Roguelike作品中，在一次游戏中，会有“永久死亡”来证明玩家选择的重要性。不过，目前的主流Roguelike类型游戏，能够完全发挥“永久死亡”效果作品并不多：玩家的选择依然存在局限性，很难产生全局影响。因此，《水晶战争》在Roguelike方面的实现重点之一，就是要体现“玩家的决定左右游戏发展”的特性。

所以，我们会把《水晶战争》的一次完整游戏时间控制在3小时左右，每场战斗不会超过8分钟。把非战斗任务算入的话，最终玩家在游戏中经历过的事件总数会有几十项，全面地投身体会月球世界的末日危机。另外，每次游戏的时候，玩家能够遭遇的事件是不同的，不同的尝试会带来多元化的游戏体验。我们会坚持“永久死亡”的游戏核心主旨，战死的英雄所有相关的特殊事件也会消失；不过，完成一周目游戏需要的时间并不长，“吸取教训重头再来”应该是大多数朋友遭遇挫折后的直接感受。

《水晶战争》游戏中存在4股势力：第七研究所S7，月球防卫军LDF，水晶族和禁药集团电子爱人（Cyber-Lover）。这些势力之间存在着各种联系，其中，S7的战术部队是科研机构的精锐，也是游戏的主要视点势力；与S7相关的是LDF，二者之间存在协作关系。LDF的主要任务是正面抵抗水晶族的入侵，终极任务是在被水晶族攻占的城市中安放战术核弹摧毁都市；S7的任务是阻止这种事件发生，但如果阻止LDF安放核弹，水晶族最后势必会冲破LDF的防线清洗整个月球文明。同时，如果S7想要找到最终的解决方案，一定会和Cyber-Lover产生冲突。如何从禁药集团和月球防卫军手中获取情报来拯救月球文明，取决于玩家的判断和触发特殊事件的几率。其实，如果玩家认同水晶族的价值观，把整个世界变成水晶族的天下，这也是我们设计一种结局。

“没有什么决定是错误的，只是在那个特定的时刻，你不得不做出决定。”——这就是我们想通过游戏传达给玩家的信息。

游戏中存在纯正的邪恶反派，也有徘徊在正邪之间的游侠。他们能否加入玩家的部队，有时候不光取决于玩家的战斗技巧，使用正确的角色来谈判，以及孤注一掷的赌徒心态也是值得尝试的。以上这些内容都会被收录在普通模式，也就是游戏的主视角团体S7部队的故事中。之后还会推出LDF和Cyber-Lover的剧情，玩家可以从完全不同的角度了解整个故事。这部分内容的触发条件是至少要完成游戏一次，具体的设计我们会在测试之后公布。

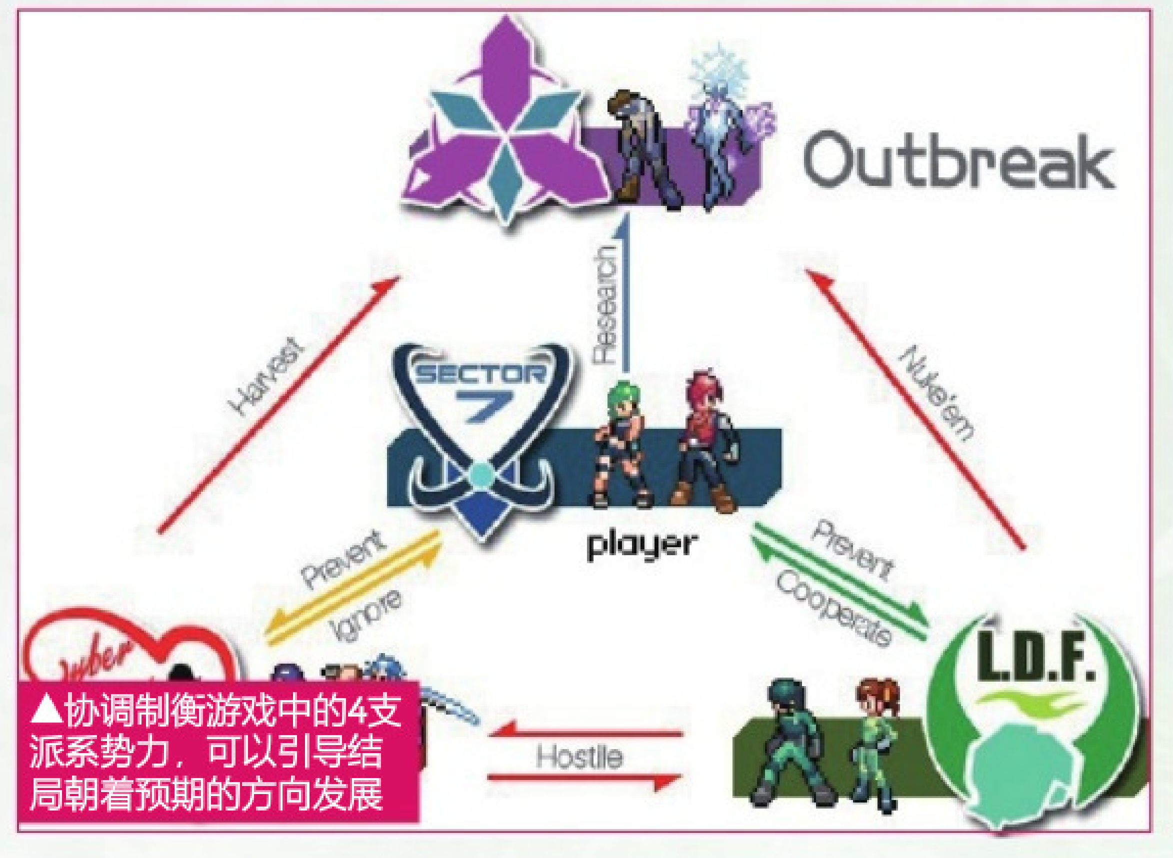
大众软件：以个人的观点来看，目前的试玩版（1.4.5版）没有提供BGM和音效确实有些遗憾，可以介绍一下游戏音乐与音效方面的状况（例如风格、曲目数量）吗？另外，正式版中是否会有加入语音效果的计划？

周鲁：《水晶战争》的游戏音乐使用了GM（General Midi）作为谱曲基础，与像素画面的怀旧风格同步。我们现在已有超过25首原创曲目，音效工具正在开发中，预计在正式BETA版本中会正式加入音乐和音效。目前来说，我们更希望能够把有限的人力物力集中在游戏本体的开发上，短期内不会考虑语音效果方面的内容。

大众软件：在放出版本号为1.4.5的游戏DEMO之后，正式发售之前还会推出新的试玩版游戏吗？如果要推出的话，玩家又会体验到哪些1.4.5版中尚未加入的内容呢？

周鲁：在2013年10月正式发售PC与Android版游戏之前，我们会推出一系列Alpha版本；在中国独立游戏节（IGF China）开幕之前，我们会发布带入Roguelike玩法的Beta版本。日前在我们的KS支持者专用的论坛上发布的是1.5版本，稍后会在傲逆主页上公布。如我们之前所说，1.4.5版只是一个早期的基础功能测试版，1.5版则是优化之后的底层程序测试版本。这两个已有的Alpha版游戏中，虽然看起来很相似，但实际操作起来的感觉却截然不同。在之后的Alpha版中，我们也会逐步在完成游戏既定功能开发的同时，让广大玩家试玩我们设计的不同关卡。

请大家期待我们为了参战IGF China制作的1.0版BETA游戏，只有这个BETA版本才能真正首次展现《水晶战争》的设计理念，谢谢。



▲协调制衡游戏中的4支派系势力，可以引导结局朝着预期的方向发展



▲从开发版的截图来看，《水晶战争》的游戏内容相当丰富

志存高远，无米下炊
——国内单机游戏平台的进退

■北京 一丝blue

单机游戏在国内长期处于弱势，这也导致国内一直都没有出现强大的单机游戏发行平台，但国人对单机游戏平台的探索却从未停止。



自从DOTA2国服开始在国内测试以来，有关Steam平台的种种讨论又一次进入玩家的视野。事实上完美世界所代理的DOTA2国服依然没沿用了Steam平台的形式，只不过将这一平台改成了DOTA2的专版而已。通过DOTA2我们也看到一个原本以贩卖单机游戏起家的平台已在悄然间进化成为一个多功能数字发行平台，无论是EA的Origin、暴雪的战网还是育碧的Uplay都无法望其项背。

对于Steam的商业价值，精明的国内厂商绝没有视而不见，实在是心向往之却力不能及。在单机游戏走下坡路的那些日子，包括当时的中视网元和娱乐通等厂商都有过在线发行游戏的设想，甚至连那时的3DM与游侠网也有过走平台路线的计划，然而受硬件条件的限制，这些尝试均没有成功。3DM等网站的计划也最终也走样成开设服务器提供盗版游戏的下载，结果还由于下载收费等问题而受到国家整治。

在当年唯一做到将单机游戏搭建成平台的也许要属迅雷游戏大厅（后改名为迅雷游戏盒子）。然而迅雷游戏大厅虽然有一个游戏平台的外壳，本质上却只是一个盗版游戏的下载平台，作为游戏平台最为重要的在线购买正版与在线联机两块服务的缺失让这个平台只能徘徊在单机游戏的灰色地带，既不能为游戏厂商带来任何利益，也无法让玩家享受除下载之外的服务。

后来，随着单机游戏在国内的“消失”，单机游戏平台的事也一度被人遗忘，直到近两年来单机游戏复苏才又被人重抬起来。这其中，于2012年底正式开放运营的杉果游戏平台引起了不少玩家的注意。从《DMC鬼泣》到《生化危机——启示录》，当一款款国外大作出现在这个平台上的时候，玩家有理由遐想，如果官网上号称的“2年内平



▲杉果游戏代理《生化危机——启示录》，价格上很有吸引力



▲DOTA2国服沿用了Steam的界面


▲如今的迅雷游戏盒子已变成网游与页游的天下



▲国内的育碧在线商店不但产品寥寥，还无法与世界同步，失去了数字销售的先机

台游戏数量将超过千款”真的达成，也许中国的Steam就这样诞生了。笔者找到一位曾在杉果平台上购买游戏的玩家yaki，以下便是他对杉果平台的简单介绍与使用心得。

从我开始用杉果平台到现在，它改过好几次版，界面从黄白色更换为深绿色，Logo也打上了BETA的标识，能感觉到平台一直在改善。客户端的设计中规中矩，没有什么特别的，平台内置浏览器功能单一，只是在商店界面放上链接，点击游戏图标购买游戏时会跳转到外部浏览器打开网页，需要重新登录才能识别身份。平台的设置选项暂时也只有个人资料设置，没有平台功能等方面的设置选项，相比于Steam强大的内置浏览器、账号令牌保护等完善的功能，杉果还差得远。不过可喜的是杉果有类似Steam的备份/恢复游戏、验证游戏完整性功能，此功能十分方便玩家。

联机方面，杉果目前还没有一款游戏搭载自己的服务器，现在杉果所销售的Steam游戏、WindowsLIVE游戏均是依托游戏的官方服务器进行联机。也就是说，杉果卖的是游戏激活码，并非像其他网游一样真正拿到运营代理，如果你在杉果平台里点击相关Steam游戏的“开始游戏”按钮，会出现“该游戏目前仅售Steam序列号，不支持下载”的提示，并自动打开你电脑上的Steam客户端，需要你在Steam上激活并下载游戏。

购买方面，官方提供的支付方式有网银、快钱、支付宝三种。付款成功后，游戏管理界面里会出现这款游戏。查看序列号可以发现，除了“Steam平台序列号”外，还有一个“杉果平台产品码”，前者当然是用于在Steam平台上激活和下载游戏，后者即是在杉果自己的平台上兑换游戏了，如果你在发码活动中得到了杉果平台产品码，在杉果平台上激活同样可以得到这款游戏。

总的来说，杉果平台主打价格优势，国外售价几十美元的大作，在杉果一百多人民币就能买到，这让国外玩家都眼红。价格也好，关联Steam提取成就系统也好，各种实用功能也好，杉果还是努力在求上进的。

通过以上的简单叙述，相信大家对杉果平台可以有一个大概的认识了。现在我们的国情就是国外大作上市之后就有破解与下载，事实上杉果平台上最值钱的就是那个Steam激活码，但在如今Steam也支持支付宝的情况下，杉果平台的优势并不明显，既然都是数字版，玩家大可以直接在Steam平台上购买游戏。至于价格优势，事实上Steam的优惠打折活动也很多，各类活动往往让Steam玩家“捂不住钱包”。原本杉果平台作为国产平台最为重要的一个汉化优势，在如今大部分大作都能在上市半个月之内推出民间汉化补丁的现实国情下也变得荡然无存。而且汉化版游戏是没有办法连上Steam服务器的，当玩家用Steam激活码激活并下载游戏之后，只能以外文版本联机，否则便无法通过游戏验证。

至于杉果平台没有设置自己的服务器，也属无奈之举。以杉果平台现在的用户基数，自设服务器势必要成鬼服。当年育碧为中国玩家准备的《英雄无敌6》服务器便是前车之鉴。如果效仿浩方等对战平台让盗版游戏也连入服务器虽然能解决玩家基数的问题，但如此一来损害的是花钱购买正版玩家的利益，对平台的长远发展并无好处。所以利用现有的Steam平台不失为一个好办法，但这毕竟只是权宜之计，EA为了从Steam断奶毅然退出自立门户，没有自主游戏产品的杉果处境显然更尴尬。

如今在杉果平台上已有上百款游戏，虽然其中大部分是古董级的老游戏，但这毕竟是一个好的开始。不过在浏览游戏列表时笔者还发现一个令人疑惑不解的细节，那就是杉果平台的游戏产品皆为国外游戏，完全见不到“仙剑”“古剑”等国产单机游戏的身影。近几年业界对国产单机游戏重拾信心全赖“仙剑”等作品的成功。3DM等单机游戏网站没有继续发展自己的游戏平台，却仅仅依靠在淘宝销售数字版游戏便名利双收。可以预见国内游戏数字发行的市场前景是乐观的。但在杉果平台上这块市场的全面缺失却不由让人猜想，它是不是海外资本在中国的又一个马甲？虽然杉果的背后是中电博亚，但其董事名单中占大量比例的外国面孔依然让人浮想联翩。

由于国内单机游戏行业一直以来的不景气，国产原创游戏的发行在近年来纷争不断，以至于演变成“万事靠淘宝”“盗版救正版”的局面。事实上这不应该成为国产单机游戏未来发展的常态。无论是厂商还是玩家，其实都需要一个拥有诚信、具有权威的数字发行平台。也许是国产RPG总是缺乏联机互动的元素，也许是国内游戏产业也带着中国式的“文人相轻”基因，单机游戏数字发行平台总是只闻花香不见结果。杉果平台能否成为这颗“果”或未可知，中国也未必需要一个山寨的Steam，但玩家的确期盼一个有诚信有服务的游戏平台早日诞生。



▲“仙剑”等缺乏联机要素的国产游戏多走淘宝渠道销售，与国外的亚马逊渠道有异曲同工之妙



▲Steam推出社区集换卡牌系统加强平台的社交与互动，国内平台要走的路还很长

■江苏 老黑

晶体剑
Transistor

当剑与魔法遭遇赛博朋克……

制作：Supergiant Games
发行：Supergiant Games
类型：角色扮演
发售日期：2014年
期待度：★★★☆

和直译为“超巨”的名称不同，Supergiant只是一家成员不到10人的袖珍独立游戏工作室，不过他们已经在2012年通过小清新风格的RPG《堡垒》（Bastion）证明了自己的实力。在今年的PAX East2013展会上，这些开发者带来了一部同样没有华丽声光效果，但效果绝对让人过目难忘的科幻题材RPG新作——《晶体剑》（Transistor）。

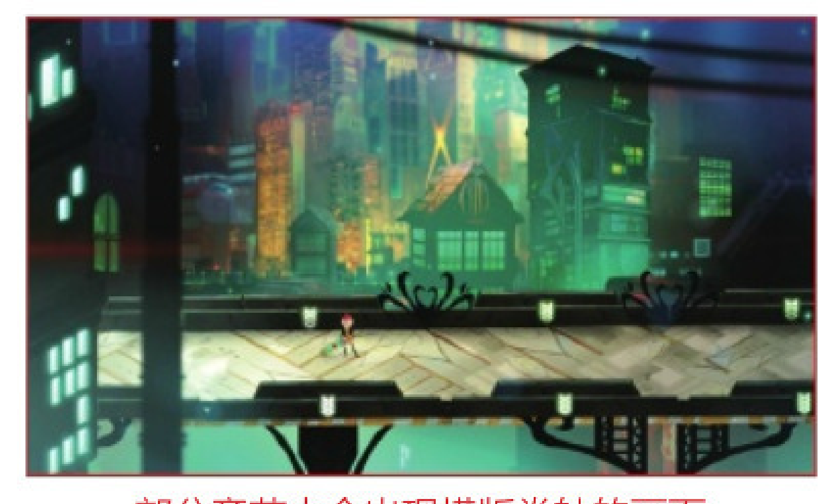
失语世界

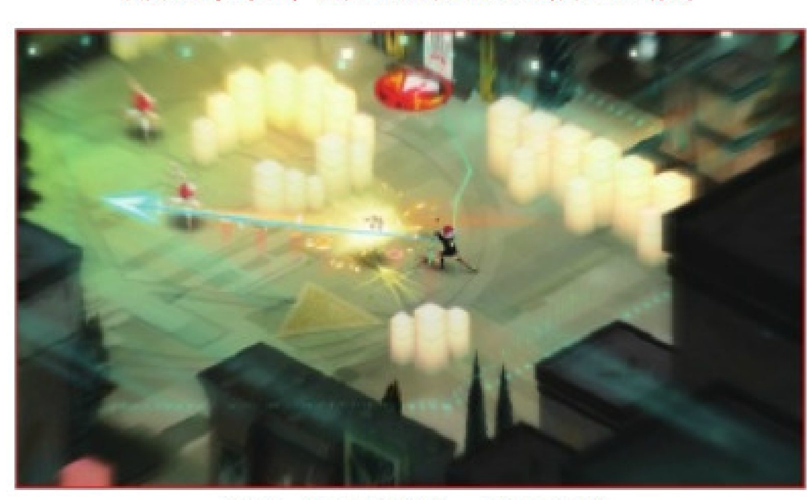
与《堡垒》的古典奇幻风截然不同，《晶体剑》选择了赛博朋克路线，游戏的主舞台Cloudbank城的格调就很有“银翼杀手”的风范。与“高科技给人类社会带来的灾难”这种传统科幻主题相同，生活在Cloudbank城中的居民也遭遇了飞来横祸：他们一个接着一个失去了说话乃至发声的能力。游戏的主角是一位名叫Red的红发女歌手，在故事的开始，Red正在遭遇一群机器人杀手的追踪，尽管她幸运地逃出生天，却发现自己也失声了。对于一名歌手来说，这无疑是比死亡还要可怕的厄运。

在游戏的过程中，玩家只能听到一个中年男性的磁性话语，那就是曾经在《堡垒》中担任旁白的Logan Cunningham为游戏标题所指的大剑Transistor提供的语音。Transistor是Red在逃亡过程中找到的第一件也是唯一的一件装备，它不仅是一柄武器，更是一件拥有自我意识、能够用语音与人进行交流的“神器”。Transistor将成为Red的指引者和伙伴，在这个集体失语的怪诞世界中，它也会成为Red与各路游戏角色们沟通的媒介。

回合制，不无趣

《晶体剑》拥有斜45°顶视角的游戏画面，有时也会加入增强表现力的2D横版效果。冒险和解谜的过程是完全实时化的，进入战斗模式后则会转为回合制。不过，由于游戏的主角只有一位，所以标准RPG中那种“我砍你一刀，你回我一下”的单调模式并不会出现。Red在每一回合中的行动次数并不局限在1至2次，玩家可以根据当前所持有的行动点数和敌人的具体部署规划本回合的行动次序，比如用长程武器依次攻击多名敌人，然后退回掩体，让敌人在下一回合的反击无一命中；或者在敌群中施展过一番刀剑功夫之后用瞬间转移作为收招，让扎堆的敌人在进入自己行动回合之后全部扑空。不同的招术所耗费的行动点是不一样的，根据具体的攻击效果（如一击必杀），Red还能实时获得额外的点数奖励，从而进一步延伸行动和打击的范围。


部分章节中会出现横版卷轴的画面


晶体剑是你唯一的武器

■江苏 老黑



FIFA14

绿茵风暴再起！

制作： EA Sports Vancouver
发行： EA Sports
类型： 体育
发售日期： 2013年10月
期待度： ★★★★

当玩家们普遍认为本世代的FIFA作品已经没有太多进化空间的时候，EA Sports在《FIFA13》中加入了第一时间触球控制（First Touch Control）以及冲撞引擎（Impact Engine）等先进系统，进一步提升了作品的拟真度。在索尼和微软两大TV游戏硬件厂商次世代平台正式公布之际，《FIFA14》放出了一批崭新的特性资料。出人意料的是，这部作品并不是依托新一代高性能游戏平台展开的全面革命，而是在前作基础上适当修改获取的进化提升。那么，《FIFA14》能否突破机能的限制，在制约条件客观存在的前提下让系列素质得以提升呢？

“如影随形”的运动系统

从《FIFA08》开始，次世代FIFA作品的防守AI都存在一个比较明显的缺陷，那就是尽管球员的站位比较合理，但对持球队员以及无球跑位者的压迫明显不足，基本不会实施主动的贴身干扰。只有准确地切人控制之后，才能用凶狠的逼抢来限制对方的转身和摆脱。预判、切人和疯抢这三项能力，构成了菜鸟和高手之间的分水岭，客观上也助长了FIFA网络对战中千篇一律的“疯狗流”打法。

在真实的比赛中，根据对方场上球员无球跑位进行有针对性的布防，这是每一位防守球员必须主动完成的任务，不可能依靠一个大脑对11名球员挨个指挥。《FIFA14》将会用更专业、更有压迫性以及侵略性的紧逼策略，来避免玩家将更多精力投入到“疯狗”战术上。由于留给进攻球员的传、控空间更小，因此以往简短粗暴的挑传流打法将会受到极大的限制。在传统套路不再奏效之后，玩家必须将自己带入球员角色，思考安排更为合理且富有创造性的进攻线路。

自从《FIFA12》上市以来，以跟防代替“人肉沙包”式主动抢断的策略防守（Tactical Defending，简称TD）系统逐渐被大多数玩家认同，但依然有一部分玩家对传统防守（Legacy



背身护球外加高速盘带，技术突破流球员的春天来了！

Defending）系统念念不忘，毕竟这种无需玩家主动控制伸腿的抢断方式更加保险。TD状态下想要正面抢断对手，无论结果如何，防守球员都会在出脚动作做完后陷入硬直状态，倘若没有成功拦截，对方就可以直接面对门将了。对此，FIFA14会在TD防守中增加一种补救措施：当球员的防守动作扑空之后，玩家可以及时通过特殊操作来试试运气。根据防守能力的差异，不同的队员会做出一些补救措施，最坏的结果是一无所获，最好的情况就是球员将出脚动作在中途取消，然后立刻回过头去争夺控球权。一般来说，恰到好处的操作可以让球员在被突破的瞬间用身体和手臂动作来干扰对方的起速，为接下来的协防和补防创造条件。

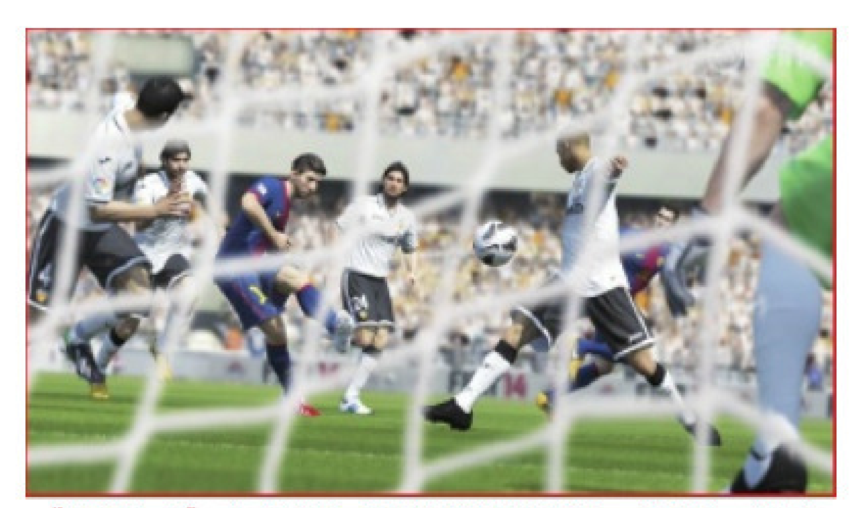
人人都学“煤球王”

早在《FIFA12》当中，EA Sports就开始为虚拟球员们强化个人控球能力，从最初的原地小范围拨、扣动作，到专为单对单局面量身定制的“完全盘带”（Complete Dribbling）设计。但从整体来看，游戏的带球方式依然比较极端——不是“猪突猛进”，就是不停地左摇右晃，诸如“煤球王”梅西那种在不停变速的过程中都可以牢牢将球护住的风格很难得到体现。《FIFA14》引入的“护球”（Protect the Ball）系统，将会让绿茵豪杰们争相开展学习“煤球王”的活动：以Xbox360手柄键位为例，单独按下“LT＋方向”依然是慢速带球，但此时使用RT加速功能，球员并不会使用小碎步带球，而是根据RT键输入的线性加速指令进行对应速度的带球——当然，具体的实施效果肯定会受到球员的能力制约。

门前一步的混战

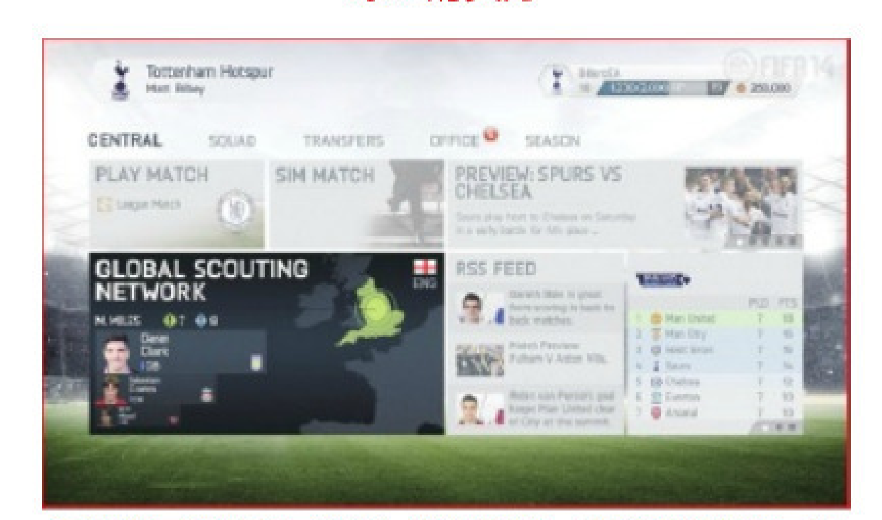
《FIFA14》新增的“纯正射门”（Pure Shot）系统将包含近100个射门动作，看到这里，有些朋友想必会感到诧异——射门动作无外乎抽、搓、捅、撩，就算是算上一些大牌球星的特殊姿势，数量似乎也远远不及这个规模。其实，作为本作的新特点，这些动作所再现的绝大多数都是失误的射门。足球运动的特点，决定了在禁区内畅快射门比登天还难，“射而不进”的根本原因不在于门将的及时扑救，而是射手在激烈的身体对抗和狭窄的空间内动作发生变形。这个特点在此前的FIFA作品中从未得到过体现，经常出现的情况往往是“前锋射得精彩，门将救得神勇”。在《FIFA14》中，每次射偏都不会让玩家怀疑对手开启了平衡作弊模式。玩家可以通过球员各种扭曲变形的射门动作，找到射门失误的答案。任何让玩家仰天长啸的错失良机，都可以在射门回放的画面中清楚地找到症结。

从目前公布的资料来看，《FIFA14》并没有因为硬件平台性能存在的短板，而像PS2末期的“实况”系列那样靠修修补补勉强支持，无论最终的效果如何，光从上文介绍的内容来看，EA Sports都试图将FIFA的拟真程度带入全新的层次，为系列后续作品进行稳妥的技术储备。《FIFA14》或许无法像当年的《FIFA08》那样展现出惊天动地的变化，但它一定会昭示出系列未来的发展方向。P


“煤球王”在遭遇围追堵截的情况下照样可以在人缝中射出力道十足、直挂死角的射门，这就是球王的实力


动作到位了，可面部表情却依然像以往那样无比“淡定”


擅长脚不仅仅决定着传、射的质量，还影响着高速盘带的稳定性，逆足精度高的选手可以在带球过程中将球控制在外侧，让防守球员很难下脚抢断



生涯模式的界面有较大的调整，很有移动触屏UI的风范


有效的出脚干扰能够影响射手摆腿的幅度和触球的精度



球探的能力和作用将会在本作中得到大幅度加强

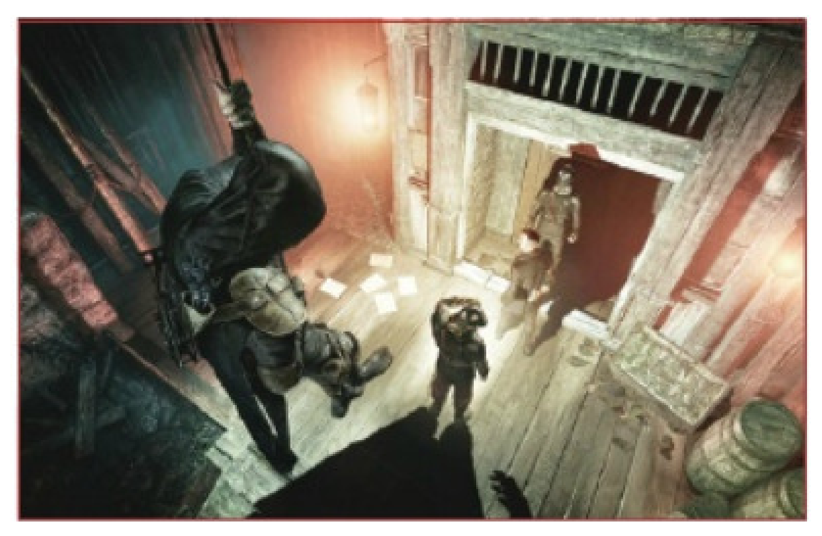
■湖北 鬼畜之杰宝

神偷4
Thief

黑夜侠盗的新传说

制作：Eidos Montreal
发行：Square Enix
类型：动作冒险
发售日期：2014年
期待度：★★★★

比起用强大的火力将挡路之敌统统轰成渣，如今的玩家显然更喜欢同对手捉迷藏兼背后捅刀，直接例证就是潜行类游戏在最近几年的持续走红。这其中既包括以《杀手5——赦免》和《细胞分裂6——黑名单》为代表的经典传承之作，也包括《耻辱》这种新面孔，再有便是由Eidos Montreal负责制作、面向次世代的《神偷4》（Thief），一款开发周期已逾4年、肩负“重启经典”重任的强势之作！


悬吊在高处，窥探敌方守卫的动向

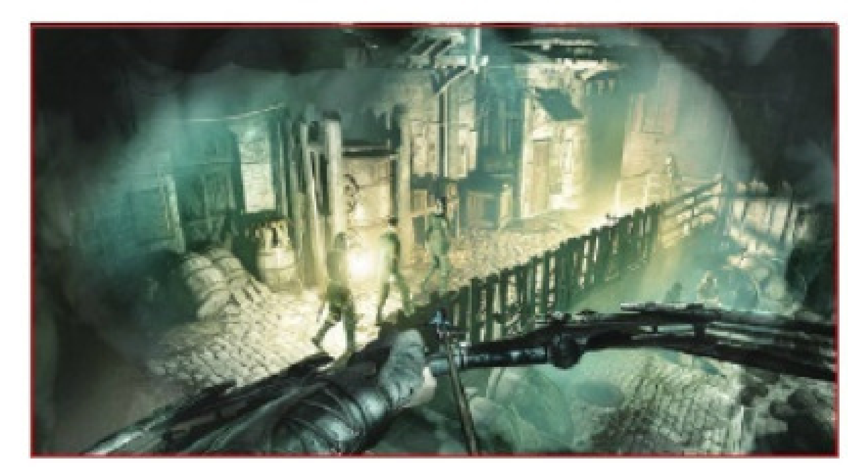

利用场景里的阴暗地带，加勒特能巧妙地隐藏自身

剧情篇

在前几部“神偷”经典游戏里，玩家要扮演加勒特（Garrett），一名常年与黑夜相伴、精通隐匿行踪的盗窃大师，至于游戏的舞台则被设定在某座虚构的无名城市（The City）里。此时野蛮的封建专制体系依旧维持着稳固的统治地位，而象征先进生产力的工业革命运动亦开始展现其曙光，由此一来，蒸汽朋克科技与玄妙魔法同台登场争相斗艳就成了这片幻想时空舞台的招牌特色。

再说回加勒特本人，他除了要为自身生计往来奔波于城市的各个角落，还得周旋在守护者协会（The Keepers，一个古老的秘密结社组织，掌控有很多强大的魔法与科技遗迹，矢志维系城市中各股力量间的均衡，加勒特曾经是其中的成员之一）、神锤意志（The Order of the Hammer，信仰匠神，崇尚正义与安定的组织）以及机械神教（The Mechanists，当年从神锤意志独立出来的极端主义分子所组建的新团体，妄图灭绝大地上的活体生命，让机械造物成为世界的主宰）、异教徒（The Pagans，邪神的爪牙）等势力之间，甚至还不免要同各色精灵鬼怪打交道——听上去是不是有些似曾相识？没错，Arkane Studios颇受好评的《羞辱》也采用了类似的世界观架构，但区别在于，《神偷》系列的加勒特并不依赖魔法杀戮求生，更多的时候他倾向于偷窃一切值得入手的财物而不是作为一名喋血刺客而活。

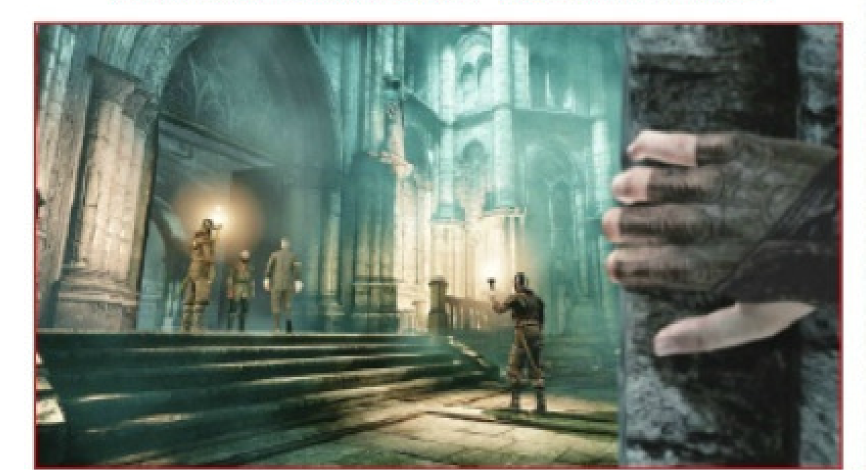
闲话少叙，到了《神偷4》中，游戏的主角仍由加勒特担当，只是目前我们无从得知本作在剧情上究竟同系列前作保留了多少关联性。仅从官方透露的情报来看，《神偷4》为我们讲述了远行归来的加勒特重返无名城市，后者正遭受一场瘟疫所带来的灾厄，与此同时以该城伯爵为代表的富人阶级却继续横征暴敛，弃居民生死于不顾。加勒特遂决心为改变这种境况而贡献出自己的那一份力量……



加勒特的弓箭能发射不同类的特种箭支



你可以通过窃听NPC的对话来获知财宝的埋藏点所在



躲在墙壁后的加勒特，这时候游戏的视角为第一人称



玩法篇

对“神偷”系列而言，《神偷4》的意义堪比Eidos在今年3月推出的《古墓丽影9》之于“古墓丽影”系列。换句话讲，本作不但会给熟悉系列游戏的老玩家们带来焕然一新的故事，在玩法特性等方面亦将迎来诸多变动。

首先，与游戏的标题相呼应，《神偷4》的玩法可被大致分成三大部分：渗透、偷盗以及逃亡。其中渗透是本作的核心卖点——加勒特主要依靠场景里的阴暗角落来避免被敌方守卫发现（如果实在避无可避就只能选择拼死一战），并且有别于同类作品所惯用的威胁度计量条或警报声设计，《神偷4》沿袭了系列前几作的特色设定，玩家主要依靠一块位于屏幕底部的宝石指示盘来判断自己当前所处的地域是否安全，并据此决定选择长期驻留还是避开绕行。通常情况下，宝石指示盘愈亮，则意味着玩家周围环境的光线越强，暴露行踪的几率就愈高，反之亦然。

《神偷4》还保留了一定的解谜要素。很多时候玩家所要寻觅的关键财宝都被精心藏匿在较为隐秘的位置，玩家若想顺利找出它们，费上一番脑筋自然在所难免。不过，不擅长推演的朋友也无需多虑，制作者特意为本作导入了足够人性化的任务提示系统：例如，当加勒特发现场景里的某物件（比如图画）暗藏玄机，靠近时就会听到加勒特附加醒目字幕的独白评论，诸如“嗯，这玩意看上去可不简单”“我得找到秘密通道”一类；再者，加勒特还能从钥匙孔里窥探门后的NPC的举动，窃听他们的机密对话，并从中获取与自己任务有关的线索。《神偷4》的视角系统也值得特别一提，玩家在绝大多数状况下均以第一人称主视角来探索世界，但在部分场合中（比如攀爬墙壁、触发攻击特写等等）会自动改成第三人称视角。考虑到“神偷”系列前两作都是全程第一人称，而《神偷3——死亡阴影》则提供给玩家手动切换到第三人称视角的选项，不难发现制作者为《神偷4》所做的安排可谓后两种设计的折中融合。

接下来让我们认识一下加勒特每次干活时必备的帮手，它们中有不少是来自于前几部作品的“老朋友”——比如那把加勒特几乎从不离身、又黑又粗的棍子，从背后砸晕敌人或在与一些场景机关交互时当把手用同样趁手；还有加勒特背后的那副弓箭，可以发射多种属性各异的特殊箭矢——普通的尖头箭主要用于杀伤敌人或是通过击打场景道具制造声响转移守卫注意力，干冰箭能让加勒特从远处熄灭指定的灯火为自己“制造”出新的藏身地，另有一种箭支可在触地后制造出大片烟幕；迷药也是加勒特的杀手锏，将其灌入建筑物的通风系统能快速让整栋楼的人迅速失去行动力，最适合偷窃得手后快速清场使用——不过得提醒一句，迷药对加勒特自己也有效，可以通过短时间闭气来避免中招；勾爪则令加勒特拥有飞檐走壁的能力，制作者还暗示着勾爪在实际游戏中还有其他的功能，或许我们可以期望“绳镖”一类的用途？

特别需要指出的是，在《神偷4》里惊动守卫的代价非常可观，因为本作中并没有“警戒状态过期失效”的设定，玩家一旦引起特定敌人的注意，对方便会锲而不舍地在场景里搜寻追踪。再考虑到游戏没有受伤后自动回血的机制，故玩家要想顺利过关，将潜行进行到底就成了上佳选择——毕竟，加勒特只是一名盗贼，偷窃才是他的专长。

特色篇

似乎是秉承当代主流动作游戏的风格，《神偷4》的制作者也为加勒特加入了标记互动对象的“特殊观测”能力——“专注模式”（Focus mode）系统。据开放组的介绍，本作的“专注模式”核心在于给玩家提供各种任务指引，但存在价值绝非仅此而已：玩家若在盗窃NPC财物或撬锁时发动此模式，游戏将立刻切入慢动作模式，从而让玩家更从容地料理那些“细节动作”；专注模式甚至还可以在加勒特与敌人交锋的时候派上大用场，具体机制有点类似《辐射3》（Fallout 3）里的V.A.T.S.系统，发动后玩家要快速瞄准敌人的特定要害部位进行QTE攻击，若施展成功就会看到加勒特华丽地在数招内放倒敌人。最后，使用专注模式会持续消耗加勒特自身的某种特定能源，后者一旦耗尽便需要通过盗窃物品等行为来进行补充。正所谓“好钢要用在刀刃上”，善用专注模式势必会让我们的神偷之旅变得更加刺激、扣人心弦。P



真人快打9——完全版
Mortal Kombat Komplete Edition

头可断，血可流，真人快打可以有！

尽管对于国内的主流玩家来说，《真人快打》的名气似乎要比《街霸》《格斗之王》乃至《铁拳》系列逊色得多，但凭借着极端暴力的画面表现效果，这个散发着浓重美式风格的格斗游戏系列依旧在全球玩家的舆论圈子中赢得了不少赞誉。如今，在先进图形技术的支持下，这个系列的最新作品《真人快打9——完全版》终于带着出色的画面登上了PC平台！与系列当中那些颇受好评的作品相同，这部新作拥有着阴暗诡异的游戏背景，并且除了“不同的角色拥有截然不同的剧情”一类的标准设定之外，对于所有只想杀个痛快的玩家来说，《真人快打9——完全版》肯定不会让他们失望：筋肉虬结的角色人设依然如故，不过当初那种滑稽十足的“真实人物摄影截图”画面已经被3D模型取而代之，在动作流畅性方面得到了显著提升。除了血肉横飞招招见红的搏击画面之外，《真人快打》系列闻名业界（或曰恶名昭彰）的“终结技”当然不会被忽略，五花八门在B级片中也不算常见的“徒手海扁到粉身碎骨”画面可谓层出不穷——制作商甚至专门提供了一个特殊模式方便玩家好好体验各种血浆横飞的终结技镜头。无论如何，倘若你有兴趣在这个暑假体验一把真正的“美式凶残”重口味格斗游戏，《真人快打9——完全版》会是个不错的选择。

制作：High Voltage
发行：Warner Bros Games
类型：格斗
发售日期：2013年7月3日
期待度：★★★★



文明5——美丽新世界
Civilization Ⅴ：Brave New World

欢迎来到属于征服者的信息时代美丽新世界。

和大多数“厚积薄发”的SLG一样，尽管《文明5》在刚刚上市的时候表现不尽如人意，但在各种升级补丁的不断完善之下，这款曾经被戏称为“野蛮5”的知名策略游戏系列新作终于逐渐展露出了大作风范。现在，一款全新的资料片已经在暑期档游戏的预售列表上蓄势待发，它的名字便是《文明5——美丽新世界》。对于大多数喜欢读书的朋友来说，从游戏的标题上便不难猜出这部新作的主题特色——没错，正是“现代化文明背景下的乌托邦与反乌托邦世界”。除了多个新登场的文明势力、一大堆新建筑和新单位以及因特网这项新科技之外，《文明5——美丽新世界》还添加了“世界议会”“商路系统”和“伟大杰作”等各具特色的内容，同时对“社会政策”系统也做出了不少改动。从这些更新内容的整体状况来看，对于“爱好种田但不擅刀兵”的玩家来说，似乎出现了不少可以有效增强自家文明实力的新特色。在游戏的一些细节上，我们也能看到不少变动，例如宗教改革信条的正式登场，以及间谍可以转变为外交官等等。而对于那些喜欢剧本游戏的玩家来说，发生在19世纪中期的美国南北战争，以及发生在19世纪末期的非洲殖民地列强争夺战想必也能满足不少朋友的胃口，同时新的“观看”模式也能为习惯“作壁上观”的朋友提供不少便利。

制作：Firaxis
发行：2K Games
类型：策略
发售日期：2013年7月12日
期待度：★★★★

曙光，在莫斯科的废土下

□策划 本刊编辑部

METRO
LAST LIGHT

导读



莫斯科的一座的地铁站台——或者说是曾经的地铁站台，周围是伸手不见五指的黑暗，耳边寂静得让人心中发怵，只有正在熄灭的篝火所发出的劈啪响声。腕上的夜光手表告诉自己此时已经过了十二点，缓慢转动的时针似乎在讽刺着它的主人此时的境遇——无论它指向午夜还是正午，都永远看不到阳光，只有黑暗是永恒的。

我追忆着儿时在同样的位置看到的整洁又明亮的站台，努力将远处岗亭的探照灯想像成呼啸而过的列车。我拿起那支用废旧零件拼凑出来的山寨AK，将防毒面具和随时都可能电量耗尽的夜视镜挂在腰间，开始了又一天的巡逻任务。我不敢奢望能够重回过去，我只期盼着有朝一日能够驱散这末日的阴霾，然后毫无顾忌地登上地表，仰望传说中的星光……

★与“俄版辐射”无关

只要一出现“全球核战”“启示录”“废土”等关键字，我们首先联想到的就是大名鼎鼎的《辐射》系列。早在两年前《地铁2033》面世的时候，很多没有接触过原著小说的玩家，都将其误认为它只是将“废土”移植到了莫斯科，是一部俄版的《辐射》。实际上，这两款游戏之间的差异，可以用“根本不同”来形容。

从世界观的格局来看，即使是在“核毁灭”这个两款游戏共同使用的背景上，各自的框架和细节设定也都是大相径庭的——Fallout（本意就是“余波”）是核大战两三百年之后的世界，早就超过了奇爱博士为那位秃瓢美利坚大统领阁下描述的近一个世纪的暗无天日（氯化钴G的半衰期是93年）。纵然废土世界中充斥着变异怪物，以及为了一瓶饮用水就可以上演大规模械斗的暴力帮派，但大地母亲已经开始恢复她原来的样子。纵然这个世界充满了血腥，但此时的混乱更像是黎明前的黑暗，晨光已经在地平线那一头向着幸存者的后代们招手。从自然角度来说，虽然生存很艰难，但这样的世界是有希望的——至少人类早就已经离开了避难所，脱下丑陋的防毒面具和厚重的隔离服，开始在地表就生存资源进行大规模的争夺。

而Metro的世界则恰恰相反，此时距离核大战刚刚过去了不到30年，环绕地球的放射云让大地就像月球背面一样死寂。统治地表的是在充满核沾染的废墟中肆虐的变异怪物，即便在拥有充分后勤保障的情况下，登上地面的生存率也是极低的，地铁中的人们甚至吸了来自外部世界的一口未经过滤的空气，都会当场死于非命。莫斯科的幸存者们只能像蟑螂和老鼠一样挤在狭小的地铁站内苟延残喘，在肮脏的坑道中动弹不得。更为悲剧的是，人类的天性（或者说是劣根性）还继续趋使着他们进行自我毁灭，文明的火种在一点一点熄灭。这是一个没有未来，只有绝望的死亡之地。

在氛围的渲染上，“地铁”极少采用白描手法——“我不给你看灾难发生的过程，我只负责给你展示灾难的结果，让你去联想它的惨烈”。对于引发世界末日的这场第三次世界大战，原著小说根本没有提到它的过程（甚至连World War Ⅲ这个词都没有出现过），然而类似“再考虑这些事情，你的大脑中就会爆发第四次世界大战”


即便在奇爱博士（图左）看来，按照Fallout的时间线，人们也应该早就冲出了矿井，重回地面开始全新生活了

这样令人浮想联翩的对白，就已经能够让我们对这一概念无法直视。“地铁”两款游戏对于小说这种利用心理暗示来增强临场感的做法贯彻得相当到位，我们所看到的NPC，并不只是用循环而又机械的动作来凑数的群众演员，也不是那些只会将老脸凑到玩家的镜头跟前挤眉弄眼的小丑，他们每个人都有自己的故事，都在努力让自己在恶劣的环境中生活下去，他们甚至不会注意到主角阿尔乔姆（Artyom）这个“救世英雄”的到来。


在“曙光”中，也许是因为失去了科技文明的支持，或者是因为需要为远离辉煌文明后的失落寻找一种精神上的寄托，这些幸存者们形成了让人意想不到的政治势力

就像新作《地铁——最后的曙光》（以下简称“曙光”）中一个很能打动玩家的细节：用手影来给孩子们描述一种叫做“鸟”的生物的大叔，他努力想表现鸟儿飞行时的轻盈与优雅，然而孩子们却争先恐后地叫喊说这是“飞怪”——在地球生态系统被尽数毁灭后出生的这群幼童，又是如何才能想像得出那些曾经在蓝天之上自由翱翔的美丽生物。于是这位对牛弹琴的大叔只能这样解释二者的区别：它们并不会攻击人类，它们会用美丽的歌声在清晨叫醒熟睡中的人们。在死寂一片的劫后世界，人类文明的记录也仅剩下一些支离破碎的残片，我们的后代无法想像，也无法理解祖先文明曾经的辉煌。无需用尸山血海的骇人景象，这场战争所带来的伤害已能让不经意间看到这一幕的玩家震撼不已。在延续了前作对无比苦B的地铁生活的表现与惊悚元素之外，本作利用阿尔乔姆具有通灵能力这一设定，将玩家放在了灾难发生时那些一个个被核爆吞噬的生命个体身旁。在主角前往搜索物资的波音客机残骸中，“我不想死”的惨叫声依然回荡在这个狭长的空间内。在那座被核爆摧毁得千疮百孔的民房外，我们看到无辜的小女孩蹲在地上玩耍，在铺天盖地的烈焰将其瞬间化为灰烬的时候依然浑然不知。几十年后，她的冤魂依然在向窗户外的废墟眺望，她依然不知道这个世界为何突然变了样，她只是在等待着自己的妈妈——每一个受害者的绝望与悲伤，都让屏幕前的我们感同身受。

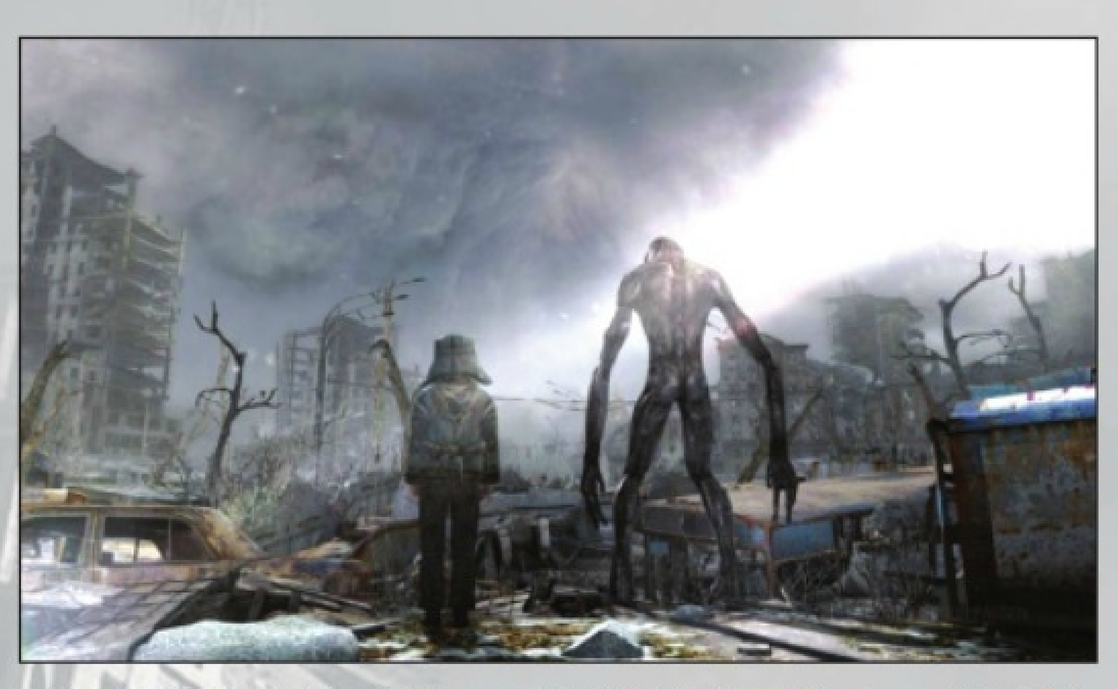
★与《地铁2034》无关

《地铁2033》改编自俄国科幻小说作家德米崔·格鲁科夫斯基（Dmitry Glukhovsky）于2005年出版的同名小说，而Metro系列的第二部作品，并不是传说中的《地铁2034》，尽管小说早在三年前就已经出版。之所以要在这部以“小说改编”为最大卖点的系列中引入原创剧本，一方面是出于版权方面的考虑，毕竟《地铁2034》目前尚未推出完整的英文版（倒是塞尔维亚文、土耳其文、瑞士文、芬兰文这些欧洲小语种全部都齐了），今年5月11日在亚马逊Kindle平台推出的电子版目前只出到了第一章。无论是出版商还是作者本人，恐怕都不会同意游戏版对北美的小说读者们进行完整剧透。另一个更重要的原因，是4A工作室不愿意拿小说去编，因为《地铁2034》已经将故事从VDNKh站转移到了Sevastopolskaya站，主人公也换成了三个全新的角色，这显然不利于游戏故事的连贯性。这个完全原创的“Metro 2033.5”剧本之所以能够在延续故事的同时牢牢抓住原著的神髓，关键就在于对原著中绝大多数时间内充当反派的变异种族——“黑暗之子”（The Dark Ones）生物的发掘。


格鲁科夫斯基是炙手可热的明星作家，为末世题材文学作品的陈旧理念带来了一场彻底的颠覆

自从在《地铁2033》小说中第一次出场开始，这种想尽一切办法要渗透进入地铁系统“搞搞震”，并且能够让接触到的人类精神错乱的丑八怪，给读者的印象一直都是极端邪恶和危险的，让人总是把它们与其他变异生物混为一谈，除了消灭它们以外，你不可能在与之面对的时候有其他想法。然而到了小说行将结束的时候，主角一段看起来啰嗦无比的喃喃自语，完全颠覆了这个既定认知：人类口中的黑暗之子，其实是当年在核大战中幸免于难，身体机能在残酷环境下发生适应性变异的同族兄弟。他们不是无脑丧尸，不是野兽，更不是魔鬼。除了外形让人无法接受以外，依然保持着人类的理性与包容。几十年来，他们一直都希望能够和地铁内的同胞们（尽管对方绝不会这样认为）联系，但除了丑陋的外表会引发对方“非我族类，其心必异”的强烈敌意外，更严重的障碍在于黑暗之子们已经失去了语言的能力（在“曙光”中，只有阿尔乔姆可以听到来自他们意念中的话语），他们彼此间的念力交流在面对地铁中的那群“正常人”的时候，反而会对常人的大脑产生干扰，这也是加剧人类恐慌的一个重要因素。

黑暗之子这种“试图与人类发展传统友谊，共创美好明天”的特性，也许会引发末世题材游戏玩家们的不屑，因为在即便是属同族，也大都变得“人面兽心”的丛林法则世界，到哪里去找“兽面人心”的极品生物？其实，对比“废土”与“地铁”两个世界观的框架，我们不难看出黑暗之子的上述特性并非违背常理。“废土”世界是将各支势力和宝贵资源散落在一张偌大的开放式地图中，正是因为机会均等，你不去抢，别人也会去抢，在这种你死我活的环境之下，对敌人的仁慈就是对自己残忍，更不要说那些不受道德和信仰支配的变异人了。因此我们也许会在流程中碰到几个试图与玩家进行某种利益交换的“绿皮”，但绝对不会出现一个试图拥抱你的变异族群。而“地铁”的世界则是截然相反的，在地铁世界中，人类势力依然是“废土”这种扁平化的


阿尔乔姆最终意识到自己与生俱来的通灵能力，是"天将降大任于斯人也"的前奏

布局（所以他们彼此之间打得没完没了），而将视角从平面转入垂直之后，我们可以看到在地下进行各种内战的人类与地表黑暗之子之间，绝不是你死我活这种二元对立关系，从生物进化论的角度来看，核大战之后人类的地位，就如同6500万年前小行星撞击地球之后的恐龙一样，已经无法适应在新环境下的生存，应该让位于黑暗之子这种能够对核尘埃和无止境的黑暗彻底免疫，并且抛弃了人类利己本质的高级生物。但是，作为一个新生的智慧种族，黑暗之子并不这样想——他们已经具有了在地表自由活动的能力，如果再能够获得那些拥有将战前技术和设备的地下居民们的配合，彼此之间便可取长补短，合作双赢，让世界提前开始复苏。然而，它们所有的示好举动和沟通尝试，都被人类用密集的子弹回应了。人类就是这种德行，永远觉得自己是地球的王者，试图主宰一切，就算被迫生活在地铁里也是这样。狂妄、自大、自欺欺人，当适应环境的优秀物种出现时，人们便将其妖魔化，将其一切行为都视为敌意，只想着彻底消灭他们。

说到人类与黑暗之子族的关系，看起来就类似于《黑客帝国》中人类与机器的关系。但与一直试图消灭人类"不法分子"，最后为了自保不得不与尼奥达成协议的机器大帝不同的是，黑暗之子一族并不是在没有办法的情况下才去寻求与人类之间发生一种"燃料电池"作用以外的共生关系（即一种以人类的意识为"灵"，以机器的金属组建为"肉"的全新文明）。黑暗之子是主动向人类伸出橄榄枝的——进入地铁的时候都是慢慢走，不带任何武器，以此来表达这种诚意，即便是在无数次的沟通尝试都以不分青红皂白的射杀结束之后，依然在等待对方的顿悟，等待像主角阿尔乔姆这样能够跨越种族界限来倾听他们诉求的人的到来，等待着人类能够接纳他们。然而他们最终等到的正式回应，却是阿尔乔姆一行人向着"植物园"（黑暗之子的大本营）发射的核弹头，纵然此时的主角已经意识到了困扰自己的噩梦和特殊的感知能力，是上天为了让他扮演起光明使者而给予的礼物……

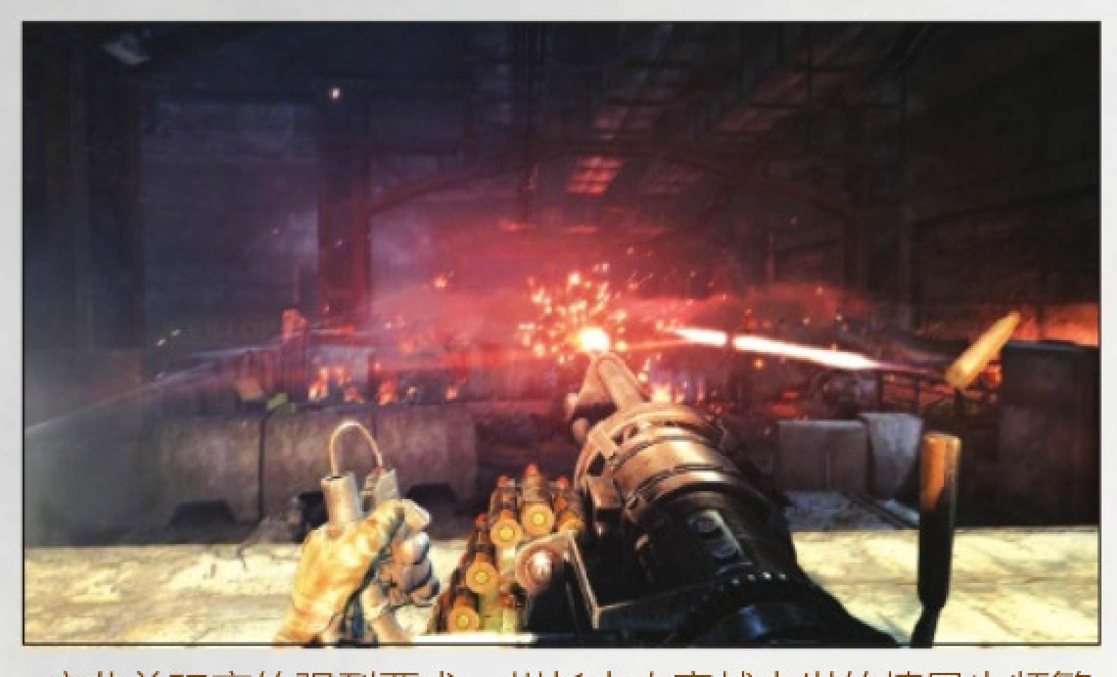
小说作者的笔停在了导弹击毁黑暗之子巢穴的那一刻，主人公和人类通往新纪元的命运之门刚刚开了个缝便被自己关上了，这是对人类因为自私、好战和贪婪自我毁灭后的又一个巨大讽刺，也是整本书的一个点睛之笔。而在游戏中，游戏存在两个结局：普通情况下（没有凑够道德点）核弹毁灭了巢穴，人类依然要与蜂拥而至的其他变异生物斗阵，地铁中的内战随着D6军事基地秘密的公开，更使得这场没有尽头的内战陷入白热化。而在攒齐了道德点获得的隐藏结局中，在引导导弹的最后一刻主角打坏了激光引导器，并且开始理解变异人想和人类接触共同生存的意图。不过对于既没看过小说，也没有打出隐藏结局的绝大部分玩家而言，当蘑菇云将成千上万只黑暗之子瞬间抹去的时候，心中应该是充满着"胜利的成就感"。

从"曙光"的开场——阿尔乔姆在误杀黑暗之子之后，发现他们都在死前幻化成了自己战友的那个噩梦来看，4A工作室认为前作的Bad Ending才应该是官方结局。也正是前作对黑暗之子真实意图的隐藏，才给了"曙光"在故事原创上的发挥空间。对于再一次踏上征程的阿尔乔姆来说，这一次最幸运的是他没有在迷茫和恐惧中挣扎太久，而是通过自己所找到的一只幸存的黑暗之子幼体，窥探到宿命定数后觉醒的力量。在这个没有信任，甚至在同类之间也没有理解可言的怪诞世界中，这只小怪却成为了阿尔乔姆唯一的朋友，他们二人共同的冒险，也将决定人类究竟是在地铁里像老鼠般苟活，互相厮杀直到最终灭亡，还是抛弃成见，一同重返地面。

★与"轨道射击"无关

"曙光"拥有一个现代FPS的操作模式（是的，"现代"两字指代的正是"现代战争"）：LS负责控制人物移动，按下之后为冲刺，LT键开镜，RT键扣动扳机，按下X键为更换弹夹，Y键用于切换三种随身武器。如果你是第一次接触Metro系列，那么很快就会发现在相同的操作模式之下，"曙光"带来的是截然不同的体验：游戏中不存在任何的HUD信息，主角的身体状况、周遭环境、武器状态都需要通过玩家沉浸其中，用自己的视听感官来判断那些本该由血槽、小地图、导航点来表示的信息。长按Y键打开装备栏后，除了选择枪械，玩家还需要在那些粗制滥造的山寨弹药，以及战前保存下来的军用级弹药中进行选择，后者是可以直接在各个派系之间进行流通的硬通货，因此在享受弹丸射入敌人身体内所造成的强大杀伤力的同时，玩家们也不得不接受这样一个事实——打出去的可都是真金白银呀！正是因为这种特殊的经济系统，使得本作在强化动作射击以及升级系统之后，却没有重蹈《死亡空间3》的覆辙，因为玩家自始至终都要面临着这样的纠结：究竟是用这些威力强大的军用弹药来战个痛快，还是用这些硬通货来升级以大左轮为代表的标配山寨武器。不过在激烈的战斗中，尤其是在面对大型变异怪物的时候千万不要纠结，因为调用武器栏只会暂时放缓时间，不


爬上地表活动时，最大的致命因素是空气


应北美玩家的强烈要求，州长大人穿越末世的情景也频繁出现在本作之中

会让游戏暂停，因此等换完了子弹，也许自己早就丧命于魔鬼的利爪之下了。

在这个核毁灭的劫后世界中的一举一动，都会给人如履薄冰的感觉，不仅仅是那些同样在为生存权而战的人类“同胞”，还有穷凶极恶的变异怪物，以及随时都可能让你头皮发麻的幽魂幻象，致命的死亡因子弥散在空间的每一个角落。因为在被核武器扭曲的变异世界中，就连我们生存最基本的依赖——空气都成为了一种奢侈品。在那些充满致命辐射的地表活动，我们需要给自己戴上防毒面具，随时注意过滤器的耐久度，有空闲就要更换，及时扎兴奋剂来加速生命回复，并且还要用手摇发动机给手电充能，因为遭遇危险的时候，对方绝不可能等你完成了这些后勤保障之后再发动进攻。在与人类势力交手时，我们需要避免任何高调的行为，尽可能利用阴影来隐藏自己，并且利用黑暗的保护来暗杀敌人。这不仅仅是游戏道德系统的要求，更是出于生存的考虑。在与像“帝国”这样军事力量雄厚的法西斯派系战斗的时候，我们不会为武器和弹药犯愁，但一旦从无声渗透转入打枪爱好者们喜闻乐见的“Run&Gun模式”，玩家就不得不面对量质齐优的增援部队，尽管他们的AI并不足以让处于围攻之下的玩家变成待宰的羔羊，但是对于脱离了“快速自动回血”这种潜规则庇佑的玩家来说，血溅当场只是一个时间问题。

恐怖感的缺失，是今天的末世题材动作射击所面临的一个“普世性”的难题，尤其是对于续作的玩家而言，在对既有的套路已经有心理基础之后，玩家必然会出现审“恐”疲劳的情况。在这个问题的处理上，“曙光”首先保持了利用心理暗示来渲染恐怖情绪的既有特色，其次也将前作中打了酱油的鬼魂，变成了用来创造惊悚效果的主力。当然光有这些“软吓人”手段，对于一款讲究真刀真枪的FPS而言肯定是不够的。而来硬的，比如将一个皮糙肉厚，杀伤力骇人的大怪兽空降到玩家面前之后实施“猪突”，这只是最低级的设计，真正让玩家头皮发麻的，是不知道在何时何地，以何种方式，与具有何种特性的恶魔零距离接触。在怪物的设计方面，本作也融入了《死亡空间》所强调的未知感：路过一片不起眼的水塘，就有可能被突然伸出的“水鬼”拖入其中溺毙。怪物的嘶叫与利爪的磨刀霍霍声正在不断接近，而手电筒却连鬼影都照不到，猛地抬头一看，原来自己头顶的天花板上已经爬满了多足虫怪。手握威猛的四联装霰弹枪，凶狠的火力却对步步紧逼的巨型蜘蛛怪毫无办法——原来需要我们先用手电筒的强光破防之后，枪火才能发生攻击判定……

★与优秀FPS无关

正因为这是一部需要我们用耳朵去聆听，用眼睛去关注，用心灵去体验的“未来启示录”，而不是一款操作着漂浮在空气中的枪将沿途一切移动物体统统打烂的救世暴力发泄品，任何试图最速通关，追逐爽快感和热血豪情的功利性思维，都会让它的营养价值被破坏殆尽，让游戏在打击感、AI方面的缺陷被无限放大。从这个意义上来说，这部典型的“伏特加”游戏的粗砺一面，其实并不会影响到它的所提供的末世生存体验。然而，游戏在诸多的细节方面还是存在着不小的提升空间。

任何强调沉浸式体验的FPS都会遇到的问题——节奏偏慢与任务指向性不足，这些在“曙光”身上体现得尤为明显。固然，为了追求硬派效果，游戏中不能出现任何文字、图形提示，主角全程除了中弹或者窒息之后哼唧几声之外，不能用嘴巴发出任何声响。但这更加剧了原本就偏慢的游戏节奏，因为玩家无法解决“接下来我应该干什么”这个FPS中最基本的问题，而被反复拉扯原地踏步。游戏早期流程出现的那个锅炉房，就是最为典型的反面案例。为了能够到达下一场景，很多玩家暗杀了所有的敌兵，按下了能够操作的每一个按钮，搜刮了场景中的每一发弹药、每一件物资，可还是无法离开。其实，只要用一些音效和视觉提示，就能够让玩家轻松找到出口的位置。很多游戏会用暂时控制摄影机位，或者像《战争机器》《子弹风暴》那样提供一个“Look”的功能键来引导玩家的视觉中心点。当然，4A的“偏执狂”们大概会觉得这种滥俗方法有违于他们与生俱来的完美主义倾向，那么在言语上进行一些提示总是可以的。作为一款FPS，“曙光”中NPC对白的丰富程度，足以让某些只会反复念叨“我是一名冒险家，直到我的膝盖中了一箭”的角色扮演游戏汗颜。那么在彼此畅谈生活、理想的同时，来适当做些改善流畅度的事情也是可以的吧。就拿这个该死的锅炉房来说，在关闭电闸曲柄之后，让一旁的路人甲来句“我似乎听到排风扇停止工作了，你要不要去看看？”总是可以的吧！

在登上莫斯科的开放世界之后，“我是被你囚禁的鸟”这个问题，被更加让人抓狂的“敢问路在何方”取而代之了。在一个前往教堂与阿尔乔姆所在的The Order派系要员会面的赶路任务中，由于缺乏必要的辅助信息而出现了非常尴尬


由于没有任何提示，在地表活动时很容易出现迷路现象

的情况：设计师已经将一艘小汽艇放在了我们面前，空空如也的油箱似乎也不是太大的麻烦，因为长官米勒（Miller）老爷已经告诉我们可以在加油站或者飞机的残骸中找到燃料供应。然而，这个腹黑的家伙根本就没有透露一丁点关于这些金属破烂大体位置的信息，哪怕是连朝哪个方向走都不说！虽然The Order的成员们用迎风招展的红旗标明了大致的路线，但在沿途怪物不断的袭扰之下，玩家很快就陷入了泥潭之中。在搞不清方向的瞎转悠之后，最后一个滤毒罐也已经耗尽，屏幕慢慢变暗，阿尔乔姆的呼吸开始变得急促……此时让人绝望的不仅仅是油料的影子还没有找到，还有任务目标中提到的那座教堂——究竟要怎样的火眼金睛，才能从一望无际的断壁残垣中将这座同样千疮百孔建筑物给找出来？

在第二次尝试中，我尽可能地不让自己在与怪物的捉迷藏中偏离路线，避免恋战导致的弹药浪费，在遇到一个Boss生物的时候，自己背囊中的一堆“脏弹”、手雷、3枚阔刀定向雷和1发燃烧弹，应该可以给予自己足够多的自信，然而不幸的事情再一次发生了——滤毒罐只能坚持工作不到1分钟，于是可怜的阿尔乔姆再一次被空气杀死了。当经过N次的尝试终于到达目的地的时候，给人的不是成功的喜悦，而是“踏破铁鞋无觅处”的诧异感，因为好几次都是从目标物体附近直接走了过去。纵然阿尔乔姆不喜欢讲话，甚至可以用最大的恶意来将其鉴定为为一个聋哑人，但他最基本的心理活动应该还是有的吧。如果在玩家靠近目标物的时候能够听到这样的自言自语：“前方那片废墟中似乎埋着飞机的断翼”，或者“前方那座尖塔看上去像是教堂的钟楼，我应该距离不远了”，相信上述毫无意义的折腾会减少许多。

在Gameplay所倡导的潜入层面，这款原创引擎营造出的逼真光影效果原本可以为这一游戏方式增色不少，但令人遗憾的是，整个潜入系统的素质不仅无法和同样走光影渗透路线的《分裂细胞》系列相提并论，就算是与《神偷》系列于1998年推出的开山之作《黑暗计划》相比，也至少相差了一个时代，因为游戏中存在着各种匪夷所思的异灵现象：阿尔乔姆可以从被击倒的敌人身上一键搜刮物资，却无法搬动他们的尸体（或是暂时丧失意识的躯体）。起初笔者认为这个设计是可以接受的，因为主角毕竟只是一个瘦弱的男孩，一只胳膊拖着与自己完全不在一个重量级，又携带着各种装备的壮汉到处跑，听上去的确有些不现实。想暗杀，必须要等到敌人进入阴影之中的时候再下手，似乎还挺刺激。然而当玩家因为一具暴露在光亮中的尸体即将出现在其身前同伴的视线中而惊恐万分的时候，奇迹出现了：巡逻兵居然无视了这一事实！拜托，就算是将其解释为主角手中有化尸粉这种从武侠小说中搞来的道具，或者往受害者身上放个酒瓶子，使得他们看上去像是喝高了的样子，也不至于让这种奇葩场面陷入脑补不能的境地。如果敌人远远瞥见了“入侵者”，他们就会前来调查——看上去还是具有一定的警觉性。然而当玩家用无声枪，或用飞刀瞄准他们的脑袋，结果却不幸射偏，正在担心自己会暴露的时候，奇迹再一次出现了——无论你的流弹、利刃将敌人身旁的电灯熄灭，还是撞到金属质地的物体上发出了巨大的声响，他们全部都表现得“不动如山”。作为一款艺术气场强大，玩家不应该在一些属于“自然残缺美”范畴的细节上钻牛角尖的作品，我们更想让自己相信遇到的这些天然呆，只是一些在核辐射环境下生存太久以至于脑子里面出现了一些“贵恙”的个案。然而很快我们又会以三观尽毁的方式发现，原来“中二”是莫斯科地下世界居民们所认可的“普世价值”之一：拔掉一间房屋中的保险丝，只会有一名敌人前来查看，其他的人依然原地不动，在伸手不见五指的环境下继续着先前的活动，开展丰富多彩的盲眼扑克、盲眼阅读、盲眼讲故事大赛。除了这种重度选择性失明以外，他们的耳朵也同步拥有了选择性失聪的的症状：刚才玩家用风骚的走位，避开了整个一个房间的敌人，结果刚刚开门之后就触发了警报。接下来无论是子弹横飞还是手榴弹乱丢，甚至警报声大作，你决不用担心刚才避开的那群与自己只隔了一个门的敌人会闻风赶到，对于他们而言，这道门以外的世界都是属于别人的“内政”了。

尽管在Hardcore难度以及预定特典包含的Ranger难度下，敌兵上述的诡异行为方式得到了一些改善，但在正常难度之下，AI绝对不能用“正常”来形容。

★结语

作为一部典型的“伏特加”游戏，“地铁”系列体现了东欧游戏所特有的风范：其故事的深刻程度可以让许多打着“末世”旗号招摇撞骗的美式游戏看上去像是儿童故事书，它的黑暗氛围可以让那些安排玩家在“废土”世界中烧杀抢掠的过程如同是在逛迪斯尼乐园，它的图像效果可以让某些成天把技术名词挂在嘴边的欧美制作人们无地自容，然而它的细节却做得让许多玩家无力吐槽——即便在发行商THQ的强硬干预之下，这款续作的“人格分裂”特征也并未有明显的改观，这也注定了它必然是一部评价趋向两极的作品。

就像主角阿尔乔姆在这次的救赎之旅中所表现出来的特质——虽然他只是一个瘦弱的男孩，并不具备救世主的能力，在面对各种怪诞的现实时也一直迷惑，但他却可以在宿命论和自由意志的斗争中，一直保持对善恶的基本判断，正因为如此，他才能参透这个混乱世界的破局之道。只有像阿尔乔姆这样的人，才能成为“莫斯科郊外晚上”的主宰者。P

我们无数次地看过白宫被夷为平地，自由女神像遭遇斩首，但还鲜有机会目睹莫斯科地标性建筑在核爆后的惨状



□贵州 yago

格鲁科夫斯基和他的“地铁”

《地铁》系列科幻小说系列由俄罗斯作家德米崔·格鲁科夫斯基（Dmitry Glukhovsky）首创，格鲁科夫斯基生于1979年6月12日，他曾任职于法国欧洲新闻、德国之声、今日俄罗斯等电视台，还当过电台主持人、专栏撰稿人，先后在以色列、德国、法国居住过，精通俄、英、法、德、希伯来、西班牙等不同语种。

格鲁科夫斯基从2002年开始自建网站连载自己创作的科幻小说《地铁2033》，所有网络读者都能免费阅读。随着影响力的日益提升，这部作品渐渐变成互动式网络小说，铁杆粉丝一度成千上万。2005年，《地铁2033》在俄罗斯正式以实体书形式出版发行后，格鲁科夫斯基名声大噪。然而，这部小说在欧美地区的影响力并不大。直到2010年3月，为配合THQ公司代理的同名游戏上市，《地铁2033》小说才有了北美大陆发行的英文版。

★核战之后

故事的背景是这样的：毁灭世界的核战爆发于2013年，这场战争也称为“第三次世界大战”。战争究竟为何爆发，以及各国互射核弹的详情早已湮灭在历史尘埃中无法考证，唯一可以得知的是大约有20 000枚核弹在地球表面爆炸，最早的核弹互射似乎是发生在中东，伊朗与伊拉克，黎巴嫩与以色列之间。很快，整个中东卷入了战争，然后是全世界的核大战，包括了所有的有核国家。在小说《地铁2034》的人物回忆中，美国被描述为俄罗斯的敌人。

根据战后幸存者的叙述，莫斯科于2013年7月5日遭到第一波核轰击。在小说《地铁2033》中提到，克里姆林宫甚至遭到生化弹道武器的攻击，这就也解释了为什么D6区会空无一人，因为战争爆发时克里姆林宫里的大部分人都死于生化武器袭击，根本来不及疏散到地下的D6区。不过南半球世界的许多发展中国家都没有受到核战影响，美国境内部分地区也因为反导系统得以躲过毁灭。虽然部署在莫斯科外围的弹道导弹防御系统未能拦截大部分核弹，但仍然有部分郊外地区得以在核火中幸免。

和全球许多繁华都市一样，莫斯科主要城区在核战中化作废墟。幸存者们逃入地铁隧道网络中避难，幸好莫斯科地铁系统的设计初衷不仅用于运输，也有核战避难所的考虑。经过整整20年内忧外患的煎熬，龟缩在地铁隧道内的人类濒临灭绝。每一个曾经的地铁车站都变成一座地下城邦，这些独立的小王国之间合纵


毁灭世界的全球核战爆发了


核战过后20年，莫斯科早已成为废墟

连横纠纷不断，苟延残喘的人类依然沉溺于互相杀戮。

★阿尔乔姆

阿尔乔姆（Artyom）是《地铁2033》以及《地铁——最后的曙光》两款游戏的主角，也是科幻小说《地铁》系列的主人公。阿尔乔姆诞生于核战爆发前夕，他在地铁车站中被抚养长大，直到家园被鼠群所毁，他的父母也死于这场袭击。之后他与有救命之恩的养父阿列克谢一起生活在地铁展馆区（VDNKh）。幼年的阿尔乔姆和几个小伙伴无意中打开了展馆区北面某车站的密封门，几年后黑暗之子一族（Dark Ones）由此门进入地铁区，因此阿尔乔姆算得上是推动人类与黑暗之子联合的“天选者”。许多年后，阿尔乔姆的导师猎人调查发现黑暗之子的渗透可能会威胁到VDNKh以及其他定居点，于是他委派阿尔乔姆前往地铁中央区向人类同胞发出警告。


阿尔乔姆穿行在莫斯科城的废墟中

在《地铁2033》中，阿尔乔姆是一个沉默寡言的主角，玩家可以很容易将自己代入这张白纸。游戏中的大部分剧情都是阿尔乔姆的冒险回忆，在关卡之间的载入等待界面中可以听到他的语音叙述，但在冒险中阿尔乔姆根本不说话，而且还表现得神神秘秘。在游戏开始的第三人称视角动画中，阿尔乔姆的脸总会正好被某些东西挡住，让玩家根本无法看清他的长相，例如当猎人叫醒阿尔乔姆时，他的手臂正好放在脸上。而在展馆区继父的办公室里，有一张被威士忌酒瓶压住的照片，瓶底压的恰恰又是阿尔乔姆的脸。当阿尔乔姆来到黑站后，在某个第三人称视角的片段中，他的脸仍隐藏在暗影下，但终于可以看到黑色的头发，这与继父办公室内照片上的发色完全吻合。游戏中导弹爆炸瞬间的反光效应可让玩家隐约看到他的面容，阿尔乔姆无疑是斯拉夫人种，他有着一对蓝色或淡绿色的眼眸。阿尔乔姆在住所的墙壁上贴满了威尼斯、埃及、罗马、爱尔兰以及亚洲等风光景点的明信片，看来他还是个梦想旅游全世界的浪漫者。

尽管《地铁2033》讲述的是阿尔乔姆在地铁区中的冒险经历，但这故事也是一个核战幸存者的人生缩影，具有互动性的游戏比小说更生动地表现了阿尔乔姆的成长历程，游戏中的道德点值设定会决定不同的最终结局，也能让玩家对生命的意义有更多领悟。

《地铁——最后的曙光》的主角仍然是阿尔乔姆，不过这次玩家可以对他有更深入的了解。主人公叙述冒险经历的字里行间流露出更多的挫折感，尤其是对周边生活世界的无奈，对帕维尔、安娜，对红色阵营以及始终战乱不断的地铁家园的失望。本作中阿尔乔姆经常表现出懊悔之意，不仅因为他无法记起年幼时就离世的母亲容颜，也因为他曾经对黑暗之子一族的无情屠戮。阿尔乔姆成了一个略微有些多愁善感的好人，在游戏开始的第二关里可以看到，在D6区他的私人房间里依然保留着那些各地风光的明信片，以及猎人的狗牌，还有他的吉他。跟随可汗行动的阿尔乔姆在调查中找到一只黑暗之子幼体，他没有杀死这只幼体，这个发自本心的决定为他自己赢得了几分人性的光辉，也为后来阿尔乔姆与黑暗之子的交好埋下伏笔。

阿尔乔姆与安娜的关系开始并不怎么和睦，但自从沼泽中阿尔乔姆舍命救安娜后，两人的亲密度迅速升温。由于两个人都可能被病毒感染，他们在隔离中同病相怜。怎奈激情总是短暂的，之后两人的关系又开始趋于低潮，在阿尔乔姆的追忆描述中，他几乎没有提到过安娜。最后返回D6区的途中，他们之间甚至无话可说。在同归于尽结局中，安娜怀孕并生下阿尔乔姆的儿子。许多年后当孩子问到自己的父亲，安娜告诉他：“你父亲是我们中最勇敢的人，因为他从来不怕面对那些他根本不知道的东西。”

原著小说中的阿尔乔姆几乎没有外貌描述，两部小说通篇只提到他身材高挑，肤色较同龄人更黑一些，面部特征呈现为典型的俄罗斯人。小说里的阿尔乔姆被刻画成一个有点书呆气，喜欢思索的善良人，对任何事情他都有太多哲学性质的思考，但残酷的现实却总让他陷入无助。造成这种状态的主要原因是他一直在VDNKh车站过着与世隔绝的隐居生活，这个年轻人对地铁区其他地方完全不了解。阿尔乔姆有恐鼠症，也就是说特别害怕老鼠，当他看到哪怕一只老鼠时也会惊恐万状甚至眩晕。在幻觉中他甚至把导师猎人也看成一只大老鼠，并因此陷入崩溃。阿尔乔姆对老鼠的恐惧源于他幼年时期在地铁车站亲眼目睹父母死于鼠群袭击的悲剧。

在小说里的某次冒险中，阿尔乔姆为摆脱变种怪物追杀而躲进了一处公寓。在一个被床单盖住的书架上，他找到了一张抱着婴儿的女人照片，照片后写着“小阿尔乔姆，2个月大”等字样。这个情节似乎在暗示这间公寓原本是阿尔乔姆父母的居所，但当他把照片带回VDNKh拿给养父看时，阿列克谢却说不认识照片上的女人，因为当年他从鼠群中救下阿尔乔姆时并未细看其母相貌。阿尔乔姆这个名字又很普通，也许是重名


在地铁隧道中幸存的人类

巧合也未可而知。

阿尔乔姆的名字还有一种拼法是Artem，那是直接取自俄语的音译，在瑞典语版本里，他的名字拼法甚至变成了Artiom。阿尔乔姆这个名字也可能是希腊神话中的狩猎女神阿耳忒弥斯的男性化身，两者无论从拼法还是读音上都很相近。狩猎女神的枪法当然是一流的，而阿尔乔姆也因为出色的枪法和优秀的战术技能备受老猎人的青睐，所以他才放心派阿尔乔姆去找米勒。对于研究过希腊语的达人们来说，Artem这个同源词根除了狩猎女神外还有另外两个意思——安全和屠夫，似乎都能和阿尔乔姆扯上关系。另外还有一个相近的希腊语词汇Artemos，这个词的意思是完美健康的，某种程度上也很符合小说中对阿尔乔姆的描述——善良而又敏感，所以他才会被黑暗之子选中。在小说《地铁2034》中，有一个配角人物也叫阿尔乔姆，不过那只是巧合，那位阿尔乔姆与主人公没有任何关系。

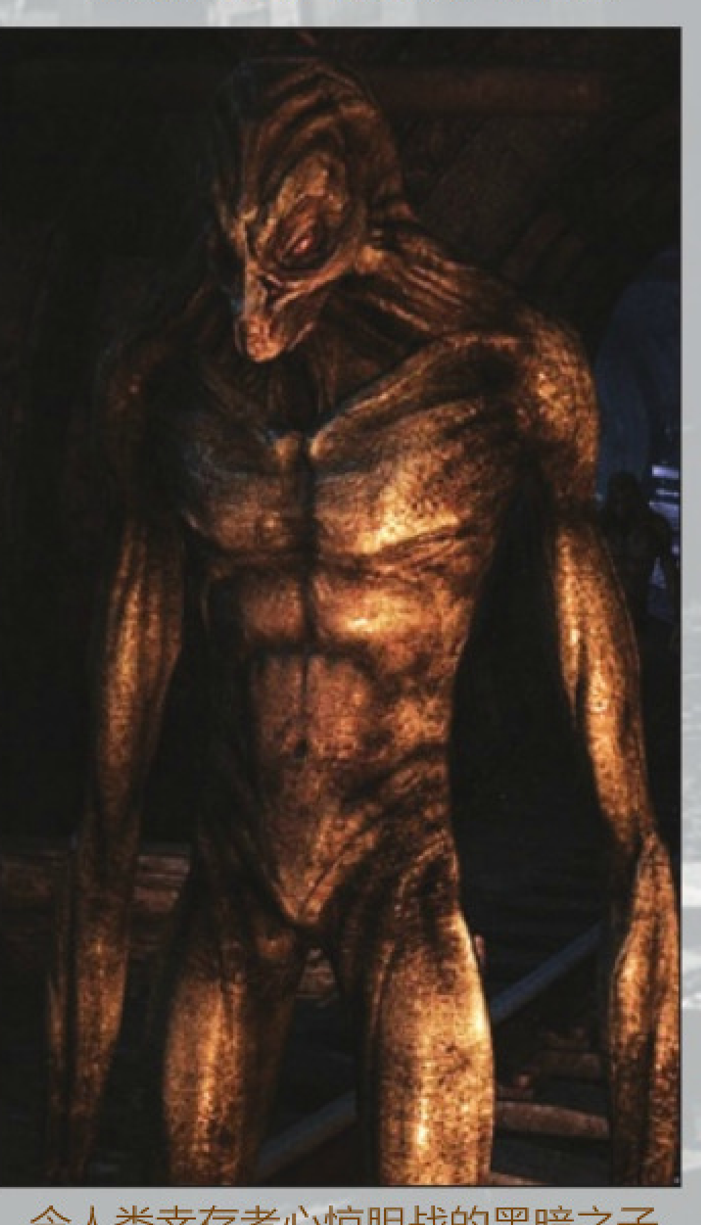
★地铁2033

《地铁2033》——这本348页（俄文版）的科幻小说讲述了一个核战后人类幸存者在莫斯科地铁隧道网络中挣扎求生的故事，这其实是一部反乌托邦风格的小说，它对核战后畸变的人类社会形态给予了极其生动的详尽描绘。格鲁科夫斯基的故事里包含了对许多核战末日科幻名篇的借鉴和致敬，例如克里姆林宫中的变异怪兽显然参考了《辐射》系列，而孤胆英雄阿尔乔姆的武装冒险更像是俄罗斯科幻新杰《路边野餐》的地铁版，后者是FPS科幻大作《潜行者》（S.T.A.L.K.E.R.）系列的小说版。



《地铁2033》俄文版小说封面

《地铁2033》的主人公阿尔乔姆是一个核战前夕出生的年轻人，阿尔乔姆居住在VDNKh车站区，他和同龄的朋友们一样，对地铁隧道里的其他车站以及传说中的黑暗之子抱有浓厚的好奇心。在养父的朋友猎人（Hunter）的劝说和鼓励下，阿尔乔姆离开自己生长的VDNKh车站踏上了地下世界冒险的旅程。他先后结识了波旁（Bourbon）、可汗（Khan）、马克（Mark）、梅尼克（Melnik）、乌尔曼（Ulman）等亦正亦邪的伙伴，并接触到第四帝国、红色阵线、波利斯车站议会、大虫教等各派势力。


令人类幸存者心惊胆战的黑暗之子

阿尔乔姆历经苦难最终抵达波利斯城完成了猎人交给的信使任务，为说服议会出兵增援家乡，他又参加了一个四人行动小组，并在莫斯科国立图书馆遗址内找到传说中的D6区地图。阿尔乔姆和梅尼克计划用D6区留下的导弹攻击威胁人类的黑暗之子巢穴。然而越来越多的证据和脑海里不断出现的幻觉让阿尔乔姆渐渐明白，黑暗之子并非人类的敌人，他们只是想用自己的方式来帮助地铁世界中的人类走出困境。当真相大白之际，乌尔曼等人发射的导弹却摧毁了植物园中黑暗之子的巢穴，战友们纷纷为胜利而欢呼，阿尔乔姆却心灰意冷，悲痛莫名。

在小说《地铁2033》的尾声里，阿尔乔姆讲述了奥斯坦金诺电视塔决战后的故事。返回故乡车站的他受到救世主般的欢迎，他被称为“驾着闪光战车从天堂降临的英雄”。但阿尔乔姆却认为自己是个卑鄙的凶手，纠结的他更希望自己被怪物吃掉，或自杀了结生命。他希望能让地铁区的居民们明白，黑暗之子不是敌人，只是想提供帮助的朋友，他们需要的是和平。但没有人相信他的话，无知者只会当面嘲笑他，并认为他已被黑暗之子洗脑。

在对童年的回忆中，阿尔乔姆提到他与两位小朋友在植物园车站开启密封门的往事。原著中对此事只是一笔带过，但在尾声篇中，这一段故事被重新详加描述。为掩护同伴逃跑，阿尔乔姆被变异的野狗团团围住，他的霰弹枪也卡了壳，危急时刻一位黑暗之子救了他，对方用强大的精神力吓退了野狗。这位黑暗之子与阿尔乔姆惺惺相惜，他催动神通居然从阿尔乔姆的潜意识中提出其母的真容，游戏《地铁2033》中的“死亡之城”关卡再现了这一幕。黑暗之子离开前在阿尔乔姆的意识中留下了一句话：“你是第一个（帮助我们的人类）。”这次与黑暗之子短暂而友好的交流使阿尔乔姆获得了对精神控制的免疫力。

在这次经历后，阿尔乔姆经常重返植物园希望能再次见到黑暗之子。但那里已经空无一物，甚至连变异野兽都很少光顾这黑暗之子曾经的家园。直到有一次，阿尔乔姆遇见了一只黑暗之子幼体，那小东西只有他身高的一半，阿尔乔姆放下武器脱掉手套赤手轻抚它的头部，试图与其交流。当注视着幼体空洞的眼神时，他突然明白，这小东西和他一样，也是一个孤儿。

★地铁2034

《地铁2034》是《地铁2033》的续作，这部续作的故事仍然发生在核战后的莫斯科地铁隧道中，但它并非前作剧情的延续，仅在时间序列上位于前作一年后，主力角色也几乎全换了新人。根据某种尚未证实的说法，游戏《地铁——最后的曙光》真正对应的小说其实是格鲁科夫斯基正在撰写的《地铁2035》。

《地铁2034》同样通过互联网站免费提供阅

读，格鲁科夫斯基请来专业音乐人和美工将自己的故事装扮成一件互动艺术品，有超过上百万人通过网络阅读互联网版，它的实体书版在2009年发卖时也取得了6个月内30万本的傲人成绩。因为有前作珠玉在前，《地铁2034》出版后很快被译成多种语言，它的中文版实体书目前也已在市面有售。

《地铁2034》讲的是在地铁区的另一端，塞瓦斯多波尔车站遭到大量变异怪兽的袭击，誓死守卫家园的居民们迫切需要弹药补给，怎奈期盼中的商队迟迟不来，与外界的联系也全部中断。危急关头，几位英雄组成的外派侦察小组担负起联络外界带回增援的使命，他们是年轻勇敢的阿赫梅特（Ahmed），一事无成的老头荷马（Homer，真名尼古拉·伊万诺维奇），前作中出现过的猎人，还有半路入伙的拾荒美女萨沙（Sasha）。他们是否能拯救塞瓦斯多波尔车站？漆黑的地铁隧道中到底隐藏着什么秘密？猎人到底是谁？他与萨沙的情感历程将如何结束？前作主角阿尔乔姆是否会在图斯卡车站大决战之后露面？所有这些悬疑都将在这部小说中得到解答。


典型的地铁世界侦察小组

《地铁2034》小说封面

★同人如云

除了《地铁2033》和《地铁2034》两部长篇之外，《地铁》系列旗下还有大量同样以核战后地铁隧道中的生活为背景的中短篇小说，但它们并非全是格鲁科夫斯基亲自撰写，这些同人作品大多只有俄语版，目前已完本的合计共33部。其中包括讲述一群冒险者驾机从莫斯科飞到圣彼得堡的《铁轨标志》；描写一伙自由主义武装者在莫斯科地铁隧道中对抗各路势力的《黑暗隧道》；反映圣彼得堡地铁城邦战士伊凡·莫库洛夫战斗事迹的《彼得》；两位勇者塔兰和戈莱博为人类寻求生存希望的《迎向光明》；探索核战后莫斯科以东疆域的《力量之果》等等。P


“地铁”系列的33部同人小说



□安徽 修钺

像一个地铁人那样生活

事实上我有一种非常私人的想法，如果将“地铁”系列做成一个MMORPG的话说不定会有光明的市场前景。事实上，这个系列充满了超赞的背景设定，以至于如果我们要穷尽其中每一个亮点，恐怕得说上一天一夜。

因此，我想以“这个游戏真的变成了MMORPG”为前提，假设我们玩到了《地铁Online》，然后稍稍分析一下要怎么做才能更像一个堂堂正正的地铁人。

★二十年的历史事件

就像很多其他小说、电影以及游戏中那样，世界大战到最后就是简单粗暴的“种蘑菇”，莫斯科随之化为一片焦土，只有逃进地铁隧道深处的人才侥幸生存了下来。

列宁莫斯科市地铁系统——被称为世界上最华丽的地铁，同时也是规模最大的地铁系统。最关键的是，老毛子不仅建造出了世界上最具有艺术感的地铁站，还将整个地铁系统变成了一套坚不可摧的地下防护设施。所以说，如果有一个关于世界末日之后人类躲在地铁中的故事，那么莫斯科比起其他所有城市都更为合适。虽然地上废墟已经完全被放射性粉尘和怪物覆盖了，但当年的幸存者们仍然能够在地下发展出新的社会体系。20年后的2033年，几乎完全在地铁里长大的一代人已经成年，他们对于地上的世界充满了好奇与渴望，却又缺乏相关的知识。另一方面，地铁中似乎没有一所像样的学校，所以这些熊孩子们经常到处闯祸。系列主人公阿尔乔姆就是一个非常典型的例子，按照“曙光”片头的介绍，这个熊孩子是第一个和黑暗之子接触的人，只不过他从来没有把这件事告诉任何一个人就是了。

诚然，20年的历史对于人类社会来说是相当短暂的了，不过对某个特定的人来说则可能是他整个人生经历的二分之一，甚至接近全部。现在假设我们是一个正儿八经的地铁人，那么我们能学到的在此之前的历史，除了一点好像神话传说一样的碎片之外还有什么？就好像所有故事里都会说的那样，我们的故事才刚刚开始——虽然不大可能有阿尔乔姆那么传奇就是了。在前作中，他从一个热衷于收集地上风景名胜明信片的毛头小伙子，成长为在奥斯坦金诺电视塔（高540米，为莫斯科地标之一）引导导弹轰炸黑暗之子聚居地的铁血汉子。当然这个过程满是艰难险阻，不过在可汗、米勒这些大人物的帮助下他还是成功了。

然后发现轰炸这件事根本就是个彻头彻尾的错误！

当然，如果在前作中打出完美结局的话，玩家会很容易知道所谓的黑暗之子其实对人类没有任何攻击欲望，不过“曙光”并没有采用这条时间线，而是以轰炸完成作为前提并向后自行发展。一开始这有些让人感到困惑，不过很快就能理解了。

那场轰炸或者说屠杀之后，阿尔乔姆成为了米勒手下的游骑兵，过着每月按时拿工钱的日子，听上去好像是个充满功利心的童话式结局，不过事实却并非如此。人类的敌人从来就不是什么老鼠、辐射，还有黑暗之子，而是人类自己。地铁此时正暗流涌动，各大势力都在准备战争，由于其中充足的战争物资，在前作中阿尔乔姆帮助米勒找到的军事基地D6成为了斗争的焦点。

而当我们开始“曙光”的游戏时，以上这些



在“核平世界”里，如果说起伟大城市的结局，那么大抵如此

虽然短暂却跌宕起伏的事件就都被甩在脑后，成为了历史。

★强大的阵营势力

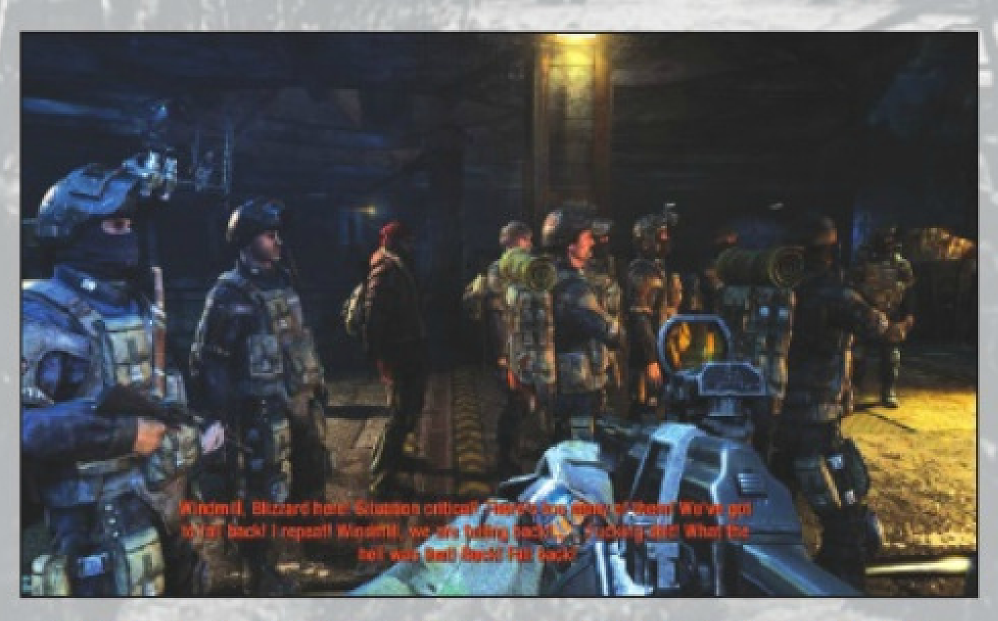
选择一个阵营还是很重要的，有道是树大好乘凉，关键时刻站错了队恐怕就不只是尴尬而已了，而如果出生在中立站点的话，大概就相当于莫名其妙地选择了炼狱难度——你看，几乎在整个游戏进程中遭殃的都是保持中立过着自己小日子的居民。被大量的大老鼠袭击不说，在“曙光”中甚至有一个站点被红色阵线投下病毒然后焚烧殆尽，在路上还会见到许多背井离乡投奔其他站点的中立人，而且他们八成还会被强盗打劫。那么做一个强盗可能会舒服一些？在地铁网中确实有一些被强盗占领的站点，不过即便一整站都是亡命之徒，又怎能敌得过那些强大的阵营势力？

红色阵线号称是最为强悍的阵营势力，他们完全就是攻击性和信仰主义的集合体。红色阵线名义上的首领是个……会让人想起某位历史人物的大胡子，但他是毒杀了亲兄弟上位的，这个把柄和实际上的最高权力都被他手下的将军牢牢握在手中。可以说整个庞大的组织都是在为将军的野心服务，而这个野心说来也简单，那就是打进D6，获得大量物资，攻陷整个地铁。

作为红色阵线死对头的纳粹又如何呢？在《地铁2033》中纳粹的戏份并不多，在“曙光”中也只能从一些侧面了解他们。简单来说，如果一个人被纳粹抓住了，那么首先需要做的就是努力证明自己的头骨比例符合他们制定的标准，否则就会被当成变异体当场枪决——是的，纳粹们的邪恶愿望就是要杀掉所有长着奇怪脑袋的人。为此他们建立了集中营，并且准备了从地表引进来的辐射气体以防止集中营失控。纳粹的元首很擅长进行慷慨激昂的演讲，让人看了不禁会想起另一位著名的历史人物。这位首领向手下鼓吹的是在D6基地中拥有足够让整个组织生存100年的战备物资，并以此煽动群众准备发起攻击，但他们到底要如何战胜其他势力独霸D6物资？在游戏中并没有提到具体措施，也没有看到他们究竟做了哪些实质性的事情。我们唯一知道的就是，他们处决了一个无辜的汉莎倒霉鬼，然后放跑了一个红色阵线的俘虏和一个斯巴达间谍。

汉莎商盟这个名字听上去不错，事实上它的确不是什么军事集团，而是一个依赖雇佣兵保护的商会组织，他们获得物资和控制权的方式更倾向于通过谈判和交易而非直接攻掠。在《地铁2033》中汉莎曾一度和红色阵线交战，但最后还是达成了一个勉强的协定，在“曙光”里他们的形象更像是只求稳定度日的老道商人。

还记得前作中那些身经百战但没什么规模的游骑兵么？他们现在也算是一个阵营了，还有个很拉风的名字叫斯巴达！我猜想这可能是游骑兵上校米勒从故纸堆里翻出来的灵感吧。斯巴达是主角所属的组织，在游戏中的戏份也多得过分，几乎所有成员都有露脸的机会。然而要想成为一名游骑兵却是一件非常困难的事情，因为米勒对大规模的军队并不感冒，他手下的成员都是精英中的精英。像阿尔乔姆这种主角光环护体的另说着，一般人如果想要加入斯巴达的话，至少得先结识某个游骑兵，然后还要接受严苛的训练，最后还得经过几年的观察期或者实习期才行。不过就算是单兵能力如此强大，同时又倚靠着D6这座要塞进行防御的斯巴达，到最后依然被红色阵线打进了老家。如果阿尔乔姆在路上遗漏了几个道德点没触发完美结局，在那一战中斯巴达也就全军覆没了。


勇猛的斯巴达战士们在米勒的带领下死守D6基地，而米勒上校似乎也只对消灭黑暗之子感兴趣

★艰难的日常生活

地铁里的主食是蘑菇——这里主食的意思是当饭吃。

在游戏过程中我们会不断听见NPC们抱怨蘑菇如何如何，但你看，这种时候除了蘑菇之外还能吃点啥？在地下能生长的作物屈指可数，所以除了用日光灯照射小规模的试验田外，也就只有蘑菇是大家都能吃得上的了。如果是当兵打仗的人还好说，不管红色阵线还是纳粹都在食物方面花了不少力气，游骑兵们还有米勒从D6弄来的大量军用子弹作为工资可以换取食物。而其他人呢？他们大多只有两条路可走——要么种蘑菇，要么赚钱来买蘑菇。

就算世界毁灭了，还是得工作。

地铁中的工作大多是靠山吃山，靠水吃水。例如在地下水位上涨的地方就会有渔夫，围着许多中立站点的地方就会有强盗。此外还有赌场、站街女、剧团——剧团里甚至会有一只某种程度上被驯服了的大老鼠。但如果想要活得滋润，这些工作恐怕都是不行的。据我观察，整个地铁系统中日子最逍遥的当属城镇里的军火商。一方面他们持有大量资金，另一方面这群人也从来不缺火力。按说这群人如果披挂完好，走出地铁站，把子弹倾泻进每一平方厘米的土壤都不是问题，不过这样就没主角阿尔乔姆什么事了，军火商们也乐得清闲——再怎么说，谁会和好日子过不去？

另一方面如果想找点刺激的话，去当一个潜行者也不错，当然，这需要建立在你不在乎自己性命的前提之下。潜行者是一群深受大家尊重的人，他们通过废弃的地铁站去往被遗弃的地上的莫斯科，在那里寻找弹药、燃料以及其他一切可以带回地铁的东西。感觉好像是拾荒者一样，不过他们可是在危机四伏的城市里讨生活，捡回来的东西也尽是些高价货，就算死在了某个阴暗的角落里，也会被阿尔乔姆找到，搜走全部弹药和过滤嘴，算是为革命事业添砖加瓦了。

那么假设我们已经找到了一份足够糊口的活计，接下来该做点什么呢？

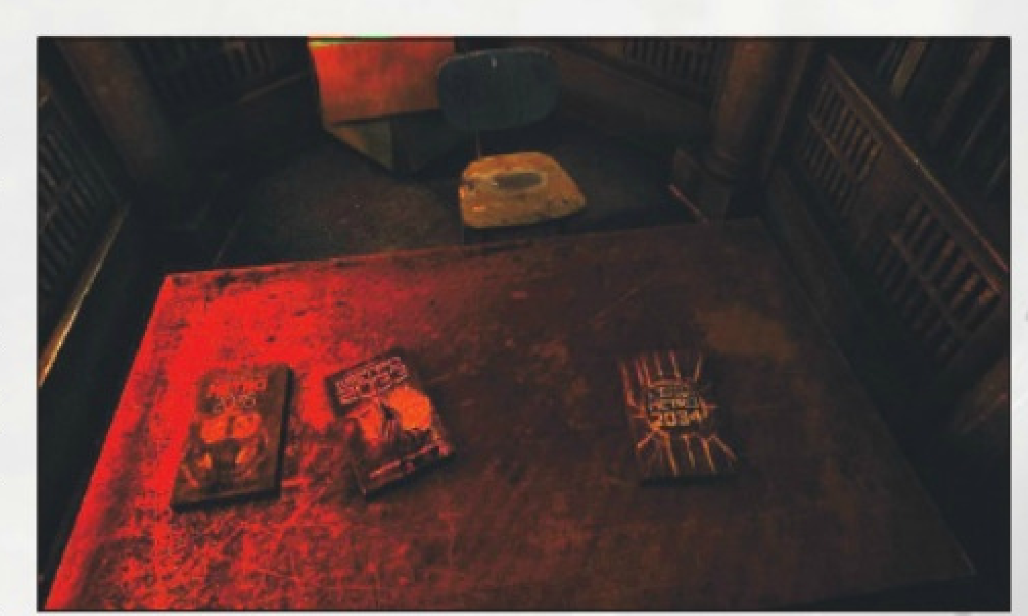
娱乐活动啊……比如把个妹子什么的，对吧？

不知为何，在地铁里生活的妹子们似乎都长得有点粗犷，而且不约而同地喜欢板寸头。不知道这是莫斯科最近的流行时尚还是别的什么原因造成的，总之我本人多少有点无法接受。另外随便去勾搭妹子还有可能被敲晕然后被抢走钱财，

所以还是少碰为好。

至于别的方面，地铁里当然是没有电视的，也没有广播，不过录音机却是一种非常流行的设备，很多人会拿上一大堆磁带听一整天。另外格鲁科夫斯基的三本小说《地铁2033》《地铁2034》和《地铁2035》都是随处可见的样子——看上去大家似乎把格鲁科夫斯基先生当成了伟大的先知，而这三本书就变成了圣经？如果是这样的话，我倒是有点好奇老先生有没有在当天躲进地铁里，小说又到底还有没有续集了。

这有点扯远了。相比前作只能在酒馆里来一瓶不知怎么生产的伏特加插科打诨来说，“曙光”中的生活要丰富得多。我们可以在随便哪个车站找到一些诸如表演皮影戏的大叔，或者开射击赌场的，而在繁荣一些的车站中还有夜总会的存在，至于原本就有的地下剧院中则有一个小规模的剧团在表演。如果你不是很在意表演质量的话，买一张票坐在舞台底下感受一下回到大战之前的错觉，倒也是一项不错的消遣。



是的，到处都有格鲁科夫斯基先生的小说，即使作为游戏的彩蛋是不是也有点太多了？哪怕来一本《元气满满的亚龙人女仆》也比充斥着末日世界的末日小说要好吧？

而这就是一个地铁人大致会面对的日常生活了。绝不轻松，但至少能活下来。

★保命的武器装备

归功于D6中库存的大量武器弹药，“曙光”中的武器库要比前作丰富许多，此外还有更丰富的改造套件。比如一把普通的左轮手枪，在装满枪托、反射式瞄具、红点和消声器之后也能变成强大的杀伤性武器。当然改装枪械是个技术活，如果对手上的武器不满意，你还是得回去找军火商，而那些部件大多价格不菲。下面我们就来列举一下，如果想在莫斯科地上的废墟和地下的隧道中存活下来，到底需要多少东西吧。

首先防毒面具几乎是必备的装备。每一个老资格的潜行者都会告诉你，就算卖掉武器和子弹，都要尽可能地补充面具的过滤嘴，这是你在辐射区生存的必要条件。当滤嘴快撑不住的时候，就必须就近找个站点回到地下，或者从附近前辈的遗体上搜索新的。当然你还需要一块至少有计时功能的手表来提醒自己什么时候需要换过滤嘴，满满地吸上一口充满放射性粉尘的空气可不是闹着玩的。

接下来你需要的是全身防护。一般来说全覆式头盔加上重点部位的护甲就足够了，即便是经验丰富的游骑兵也会穿着这一套，既有足够的防御力，也不会影响行动。有时候作为军队开路先锋的士兵会穿着全身的铠甲或拿上一面铁盾牌来防御贯穿力不够大的劣质子弹，不过对于潜行者来说这并不必要。

当然了，像头灯这种装备是对付那些长得像蜘蛛一样的变异体最有效的武器，每个人都有义务保持头灯一直有电，为此你还需要一部手摇式发电机。而在那些为了不被发现不能打开头灯的情况下，夜视仪则成为潜行者的最佳伴侣，当然也是由手摇发电机来供电的。

接下来是武器。每个人通常会携带两至三种武器和一定量的弹药，而每种武器的作用又各不相同。气枪和射钉枪擅长无声对付人类敌人，步枪和突击步枪在不得不正面作战的时候可发挥最大效果，而手枪和霰弹枪则更适合与变异体贴身肉搏。考虑到弹药的补给一直是件让人头疼的事情，你还需要带上一些飞刀，它们在久经训练的战士手上可以发挥出比枪械更强的威力，而且可以回收。

如果要上到地面的话，我会推荐你去买一把20发弹鼓的霰弹枪，装上一切你能想得到的部件。我并不知道到底是谁这么天才弄出了这么一群怪物，不过不论是转轮式霰弹枪还是双管猎枪都没办法应付潮水一般涌过来的怪物，总的来说你别无选择，只是要小心弹药。好像有谁规定了任何一个人身上的霰弹总量不能超过100发，而用这把枪打完你所有的子弹也只要1分多钟而已。

此外为了从强盗手上保住自己的小命，你可能还需要一把混蛋枪——它确实就叫这个名字，不是我胡扯的，而且对于一件做工粗糙，用一个打字机一般的奇怪装置供弹的武器，你还能想出什么别的名字来？——它就是个混蛋，没错。30发弹夹，可以换用军用子弹，杀伤力可观，射速还过得去，最重要的是在地铁里，你就是得手里提着这么一把简单粗暴的枪才够暴力。

然后再加上一些比如手雷、燃烧弹、定向雷、打火机、日记本、急救包之类的杂物，你是不是开始怀疑自己还能不能走得动路了？不不，这还早着呢，阿尔乔姆可是能随身带着3把长枪外加七八百发子弹，以及十几个过滤嘴和10颗手雷还能上蹿下跳杀人越货的。老实说我并不奇怪他能跳过漫长的实习期成为游骑兵，光就载弹量上来说他就已经足够顶上四五个人了。

而在地铁里，其实载弹量就是一切。



一个乞讨的老人，总共需要两发军用子弹才能从他身上赚到足够的道德点。你最好在来到这里的时候还剩下一些，要不然就只能在砸锅卖铁和错过整个游戏最明显最好懂的道德点之间选择一个了

★结语

很遗憾由于篇幅限制我们不能永无止境地说下去，“地铁”系列的设定实在是让人欲罢不能。就我个人来说比起游戏的剧情、操作感和难度，我更关心它的背景设定，毕竟所谓游戏其实就是一个玩家行走其中，用小说、图片和电影都无法调动的众多感官一起感受的世界，没有好的背景，很难让玩家产生兴趣。

所以要我说的话，去玩就好了，去玩就知道了，就是这样。



地铁——最后的曙光

事情是从那天开始的，妈妈带我去植物园散步。从地铁站出来的时候，我透过站口明亮的玻璃窗看到外面绿意葱茏的街道。植物园里熙来攘往，柔软而略带寒意的风拂过面庞。妈妈给我买了冰淇淋，那是我最后一次尝到它的味道。

就在那一天，人类被上帝宣判了死刑，无论正义还是罪恶，都被终结。城市上空升起一朵橘黄色的蘑菇云，整座莫斯科城沦为废墟。而我们，逃避了上帝的目光，躲进地铁站里，在这荒芜的地球上苟延性命。上帝不再眷顾我们，或许他把我们当成水底的渣滓，不值得再费力清除，或许他已经死了。

我的脑海里记得许多事情，却不记得妈妈的模样，她在那场战争中死去了。对妈妈的记忆，仍停留在植物园的那一天。多么想记起她的面容啊！想起她在街道上注视我的眼神，想起她俯身对我说不用害怕的语气。

核爆事件已过去了20年，在莫斯科的地铁里生活着大约20万幸存者，他们分成了几大阵营，控制着各自的地铁线。其中有总是想统一地铁世界的红色阵线，有德意志帝国的纳粹，还有财力雄厚的汉莎商盟，而我所在的组织是斯巴达，在这几个阵营里算是最弱的。

不过，我们在不久前占据了D6，在这座秘密的军事基地里发现了巨量的食物储备和药品供给，足够我们活到地表辐射退去之后，我们就可以回去重新构筑家园。当然，其他势力对资源的渴求也同样是迫切的，因此我们对于D6的事秘而不宣，以免引起觎觊和争端。

影响地铁世界的还有一样东西，一个新生的神秘种族，他们身躯高大，通身漆黑，我们称之为黑暗之子。黑暗之子能够吸收辐射，可以在地表生活，他们能够影响人类的感官产生剧痛和幻觉，他们强大而邪恶，是人类的公敌。不过，他们很快就被剿灭了。一年前，我在电视塔上瞭望到黑暗之子的巢穴，朝他们发射了火箭弹。我成了斯巴达的英雄，晋升成为正式的游骑兵。

1.除恶务尽

从那以后，我一直被噩梦困扰着。在梦中遇到了黑暗之子，他把我身边的人都变成了怪物，我亲手屠杀了他们，我的双手沾满了战友的鲜血。

噩梦里的我被可汗唤醒，他急切地说："听着，阿尔乔姆，我有不得了的消息。几天前，我在黑暗之子的巢穴废墟里发现了一个活着的，我们得找到他，试着和他沟通。你得向米勒汇报，说服他允许这个任务。"

人们对黑暗之子闻之色变，但如果只有一只存活下来的话，应该不会有太大的威胁吧。我一直视可汗是最值得信赖的朋友，他说的话虽然有点匪夷所思，但我还是不忍拂逆他的心意。于是跟随可汗前往会议室，路上可汗说："黑暗之子能使人类产生剧痛和失去意识是因为不兼容，就像是构造不同的机器一样。而你，阿尔乔姆，不知为何与他们的构造相同，能够和他们沟通。那些黑暗之子一直在寻找你，而你却发射了火箭弹，把他们给端窝灭族了。"言语中似有责怪之意，我则不以为然。黑暗之子的出现影响了人类的生活，我们就得把他们消灭。记得朋友韩特说



植物园那天的情形永远留存我的记忆中

过：“如果我们不为自己在这个新世界的生活而战斗，我们将会被吞噬。”这就是进化论，弱肉强食的生存法则。

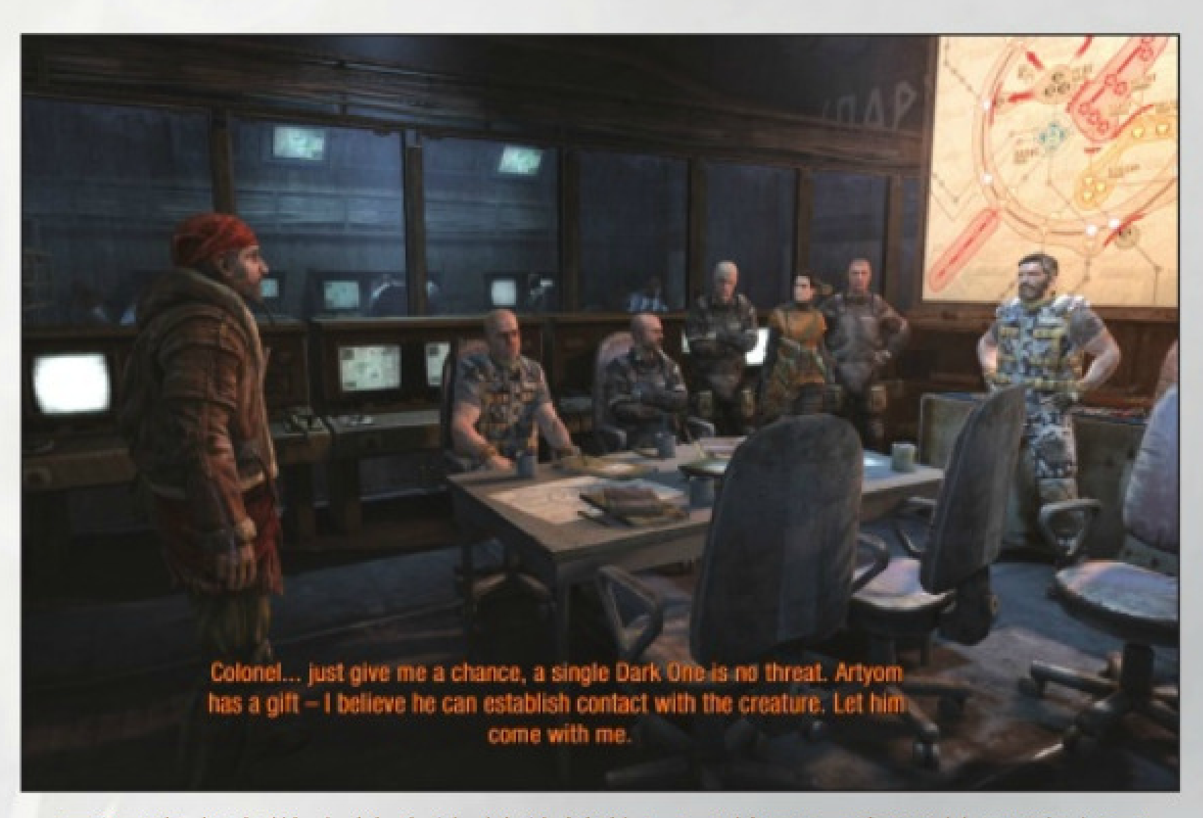
路上听说连尼提斯基失踪了，他的实验室被洗掠一空。来到会议室，可汗向米勒上校报告：“我在植物园发现一只幸存的黑暗之子。上校，给我一次机会吧，让我们去找到他。阿尔乔姆有种天赋，我相信他能与这种生物建立联系。”米勒点点头说：“好吧，可汗，你和阿尔乔姆一起到植物园找到那只黑暗之子，我派出最好的狙击手协助你们。”可汗问：“我们为什么会需要一位狙击手？”“杀掉黑暗之子，这是组织的任务。”米勒以不容置辩的语气说道。

可汗大声叫道：“你不能这么做，米勒，这是谋杀！你这白痴，你在犯同样的错误。”“够了，把他带出去。”米勒吩咐卫兵。可汗被拖了出去，他仍喊道：“阿尔乔姆，这是你摆脱噩梦的最后机会！”

米勒对我说道：“别管可汗了，看来他和那东西靠得太近而神昏智迷。阿尔乔姆，完成这个任务尽快回来，战争马上要来了，我需要所有的游骑兵到位。如果黑暗之子真的能感应到你，你可以将他引出来，这样安娜就能将他射杀。但你不能被他控制，不然安娜得干掉两个目标，明白没？”

随后米勒和副官谈论起连尼提斯基的事，怀疑他是潜伏的间谍，现在还不确定谁是主使者，得在他发送被盗物品前拦截到他。

安娜是米勒的掌上明珠，能和这样的美女一起出任务，我的心里难免泛起波澜。她肤白胜雪，貌美如花，一直是我的梦中情人，只是她对我总是冷若冰霜，不理不睬的。“你还在等什么，快点，小兔子。”安娜走出会议室，回身对我说道。兔子？是遇到危险就会逃跑的意思么？



可汗请求米勒上校允许前往植物园寻找那只存活的黑暗之子



米勒上校让他的宝贝女儿安娜和我一起出任务

2.幼年黑暗之子

我和安娜乘地铁前往植物园，那座妈妈曾带我去过的植物园。就在一年前，我站在高高的电视塔上，看着导弹如雨幕下落，把肉体化为灰烬，把金属和玻璃融化，把黑暗之子的巢穴夷为废墟。

地铁隆隆作响，在黑暗的隧道中行驶。抵达植物园站，我和安娜进到尸骨成堆的地洞，前方的鼠群仓皇逃窜，似乎遇到了凶险的东西。果然，一道身影闪了过去，是守望者。这种生物形似猎犬，猛似豺狼，不知是什么东西受到辐射变异的。我们戴上防毒面具，沿竖梯爬上地表，曾经碧树成阴的花园如今成了荒芜的废墟，经过烈焰焚烧的地方呈白色蜂巢状。站在这里，我仍记得那个夏天里和妈妈在植物园中度过的时光。这时安娜打断了我的思绪，她找好了狙击点，对我说：“你真是对黑暗之子的影响免疫？好吧，我可没你那‘天赋’。那么，请尽情的跳跃吧，小兔子！”

现在我得只身引黑暗之子出来，跳下山丘，忽闻一声长嗥，成群的守望者出现在芦苇丛中，纷纷奔涌而来。我在安娜的掩护下将它们逐一射杀，然后搜索附近的沟渠，绕过一棵枯树，望到前方的土堆上有个纤小的黑色身影，形似一只小猴子，那是个幼年的黑暗之子！

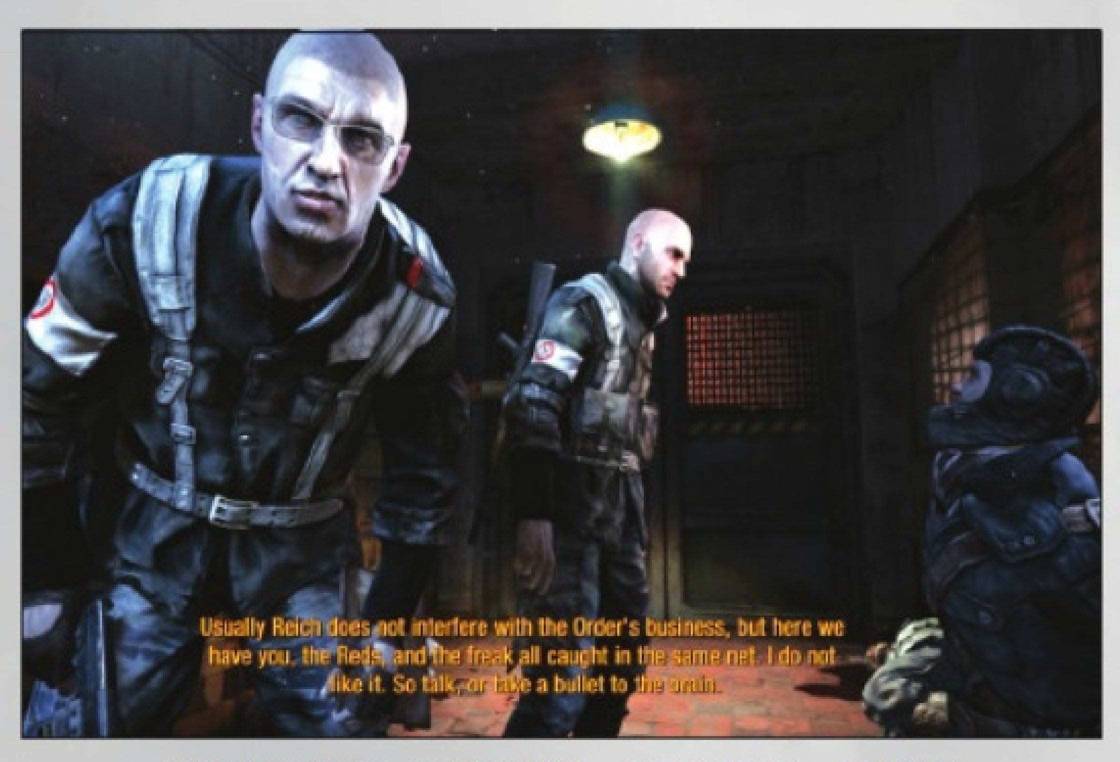

我站在彩电塔上，朝着黑暗之子的巢穴发射了导弹

小黑暗之子看到我转身便逃，安娜的枪响了数声，都被他灵巧地避过。追到渠道的末端，小黑暗之子跌落到地上，恐惧地缩成一团。就在我抓住他的瞬间，眼现浮现过去的种种：小时候我和两名伙伴在隧道里探索，打开一道通往外界的气闸门……游骑兵驻守在篝火边，这时黑暗之子来袭……我站在彩电塔上，眼看着导弹落向植物园里的黑暗之子巢穴……

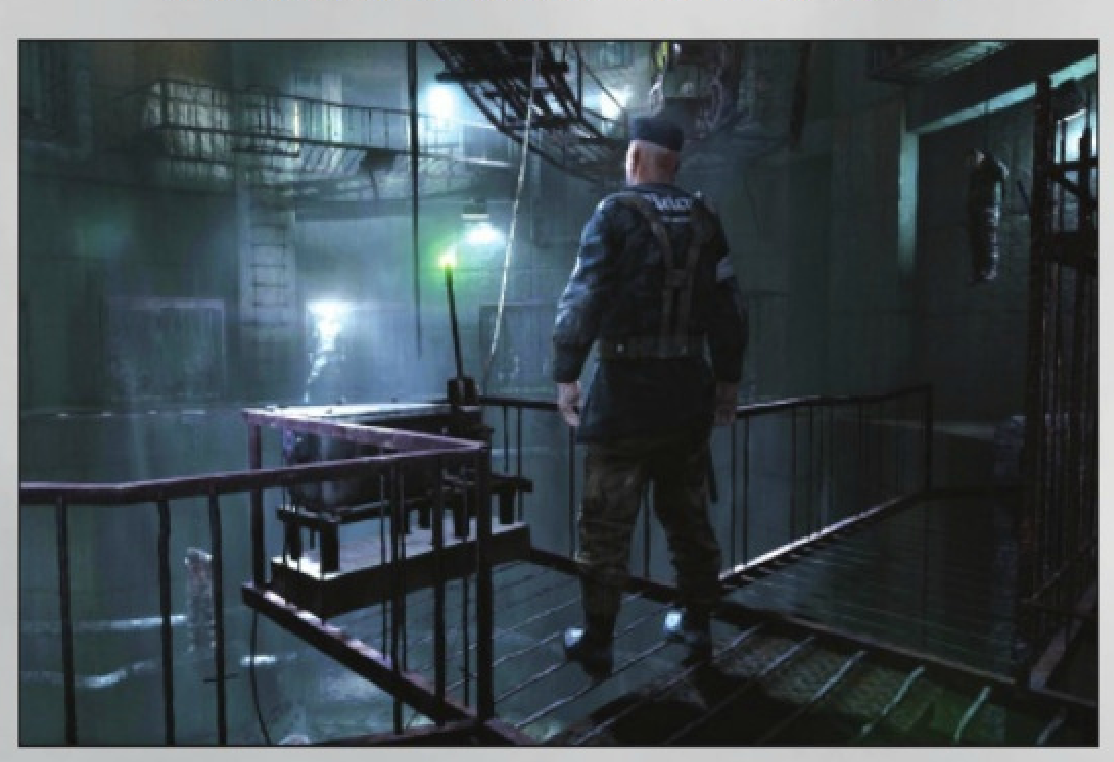
当我清醒时视野一片模糊，依稀看到小黑暗之子被关在铁笼里，这个小家伙居然能入侵我的大脑，把我内心的秘密给挖出来。现在我们不知被什么人给抓住了，几只军靴在眼前踱着步，我试图看清他们的样子，其中一人身穿纳粹军装端着枪，对我道了声：“早安！”便抬起一脚踢了过来……

再次醒来，发现自己被捆着双手坐在一把椅子上，前边跪着两名红色阵线的俘虏。有

两个纳粹在另一边当场处决了一名脑袋尺寸长得不规范的汉莎倒霉鬼，然后走过来三两句话便击毙了一名嘴硬的红色阵线俘虏。另一名红色阵线俘虏忙说有自己重要情报汇报，暂时稳住了凶残的纳粹。接下来一名纳粹转到了我这边，说：“一般来说，我们不会找斯巴达的麻烦，可你和红色阵线的人在相同的地方出现，你得老实交代在那里搞什么勾当？”就在此时，那个红色阵线俘虏不知怎么挣脱了绳索，突然抢下一个纳粹的匕首。在我面前的纳粹刚想回身射击，就被我用缚手的绳子勒住了喉咙，那名红色阵线的俘虏干脆利落地捅死了两个纳粹，回身割断了我手上的绳索，将匕首塞到我手里，说：“我叫帕维尔，来自红色阵线，我们同心协力才能活着离开这里。”



面前的纳粹兵威胁我说：要么招供，要么死



我和帕维尔一起设法逃出纳粹集中营

3.纳粹魔窟

帕维尔在墙边找到一个按钮，用它打开一块盖板露出垃圾管道，我们也顾不得黑暗和肮脏，便纵身滑落下去。落身到底部幽暗阴森的管道，沿着它走到一个巨大的竖井，空中悬吊着很多尸体和铁笼，周围的墙壁上是一间间牢房，而井底是成堆发臭的腐尸。帕维尔压低了声音说道：“我听说过这座集中营，这里四处布满了管道，如果有暴乱或逃跑的囚犯，他们只须打开阀门，就能把这里变成一间大毒气室。妈的，这毒招肯定是从他们的祖先那儿学来的。”

为了不被上面的纳粹发现，我们踩着风扇叶片投下来的阴影走到对面，爬到天桥通道上。帕维尔告诉我，阴影是我们最好的朋友，我们一路熄灭灯光，潜行暗杀。在爬过一条通风道的时候，偷听到兵营里的一名纳粹说，他将那只幼年的黑暗之子卖给汉莎的商人了。若他说的是真的，那么小黑暗之子已经不在这儿了。汉莎商盟占据了莫斯科地铁环线，他可能出现在任何地方。

终于离开了监狱竖井，不再有毒气的威胁了。这时我想起安娜来，她现在哪里呢？在植物园她为何不帮我？难道也被纳粹抓住了？这个冰山美人貌似很讨厌我，因为我一点也不像是英雄，但我……很担心她。还有，植物园一直是人迹罕至的地方，红色阵线和纳粹为何会不约而同在那里出现？

我们沿着地下水道找到一间控制室，解决掉守卫后用拉杆打开监狱中所有的牢门，释放了全部囚犯。这时广播里传出高昂的演讲声，还有纳粹们整齐的呐喊声。帕维尔嘿嘿一笑：“那是他们的元首在讲话，是个难得的机会啊，我们不妨见见这位大人物！”

我们从纳粹的尸身上扒下制服换到自己身上，堂而皇之地混进了礼堂，听元首振振有词的演讲：“德意志帝国万岁！财富正在朝我们微笑！我们的侦察员找到了一个拥有奇珍异宝的地方，它就是传说中的D6地堡，拥有丰富补给的储藏设施，那里的药品和食物罐头足够我们生存上百年，还有充足的武器来消灭畸形怪物，清扫地球上肮脏的基因！”话声甫落，台下呐喊震耳，群情鼎沸。

元首继续说道：“但是D6已经被斯巴达占领，腐败的汉莎商盟和贪婪的红色阵线也露出了他们的獠牙，想要拿走属于我们的东西，我们绝不能让他们得逞！我们必须准备一场伟大的战争，德意志帝国的铁拳会重重的制裁他们！如果那些豺狼不交出D6的话，我们就用武力夺取它！德意志万岁！”元首歇斯底里的演讲无疑已经证明D6的存在不再是秘密了，斯巴达不能独享这些资源了，觊觎D6地堡的不但有纳粹，还有红色阵线和汉莎商盟，这就是米勒上校所说即将到来的战争吧！

就在这时，一名士兵跑上演讲台喊道：“有两个犯人越狱了！”帕维尔连忙朝空中开了一枪，现场顿时一片混乱，我们趁乱冲进旁边的走廊夺路而逃。在穿过闸门的时候，我不幸被纳粹打倒在地，骁勇的帕维尔一边用冲锋枪向纳粹扫射，一边拖着负伤的我逃向站台。我们找到了一辆轨道车，我躺在车座上向后方扫射追来的纳粹，帕维尔则发动车辆，疾速逃离了魔窟。

4.死里逃生

我虽然脱离了纳粹的集中营，却没能抓到那只小黑暗之子，我得赶到最近的中立车站，然后



从身后解决掉控制室里的纳粹士兵

返回组织总部，帕维尔会帮我的。

轨道车在撞开一道栅门后报废了，我们只好徒步行进。在隧道的末端帕维尔爬进一根管道却中了纳粹的埋伏，再次被捕。我连忙躲了起来，避开纳粹的搜索，悄悄潜入营地，在后面的一条隧道内找到了帕维尔，一名纳粹军官正宣判他的死刑：“以伟大的德意志帝国之名，我们找到了你身为间谍的罪行，根据罪行中的严重部分，本法庭宣判对你执行绞刑。”

“去你的德国佬，纳粹都得死。”帕维尔叫道：“记着，我们的好日子会到来的！”“哈哈，你马上就要完蛋了，一个间谍居然这么爱说……”军官说着便一脚踢开帕维尔脚下的圆桶，帕维尔在绳索上痛苦地挣扎起来。我连忙闪过去抹了军官的脖子，然后割断绳索将帕维尔放下来。“阿尔乔姆，我就知道你不会放弃我的！你是一个真正的伙伴。我欠你一个大人情，我会带你回家！”帕维尔感激地说道。我们两人逃进地铁隧道，奇怪的是那些纳粹并没有追上来，这绝不是什么好迹象。死里逃生的帕维尔很兴奋，说我们就像是“三个火枪手”中的伙伴，他一直想做阿多斯，而我就是达达利昂。



跟随帕维尔沿着满是蜘蛛的洞穴前行

隧道里的灯光被一一熄灭，纳粹显然知道我们在里边了。前方的通道里到处是厚密的蜘蛛网，一些小蜘蛛四处爬行，墙边还生长着茧蛹样的生物，恶心地蠕动着。帕维尔从尸体边拾起一支火把，点燃它烧开蛛网，我则点起了打火机在后面紧紧跟随。这里的隧道年代相当久远，可能在兴建地铁之前就存在了。莫斯科的地下可不仅有地铁和下水道，还有更古老的建筑，其中还居住着某些奇特的生物。这时从路边的茧蛹里窜出一只大蜘蛛，纵身跳到了帕维尔的身上，我连忙开枪射击，好不容易才摆脱它。帕维尔从地上爬起来，故作轻松地说：“给你简短的上一课吧，这些蜘蛛很怕光，只要不把手电或火把熄灭，它们就会很忌惮。”

我们爬上了地表，行走在废墟中，天空豪雨如注，在隆隆的雷声中，我看到成群的守望者狼奔豕突。穿过一架失事的客机机舱，我忽然陷入幻象中，眼前出现过去的画面：一道蓝光闪过，客机开始摇摆，操作仪表盘失灵，驾驶员惊慌地呼救。外面的天空升起无数的导弹，还有一朵硕大的橘黄色蘑菇云，整座城市被摧为瓦砾场，客机开始坠落，机舱里回荡起恐惧的嘶叫声……

从幻觉中醒来，看到帕维尔坐在地上，正捧着防毒面具拼命咳嗽，嘴里痴言疯语，看来他失去了神智。我连忙帮他戴上了面具，他才缓缓清醒过来。经过连番的磨难，我们终于安全抵达剧院地铁站。这里是红色阵线的地盘，有帕维尔的帮忙，我可以穿越他们的哨卫站，乘地铁前往庄园站，不到一小时就可以回家了。提起红色阵线，他们宣称要建立地铁世界的公社化，但其他的势力并不买账。我认为红色阵线并非天使，只是披着公平和正义的外衣来满足自己的欲念罢了。不过，拥有一位像帕维尔这样的伙伴还是值得高兴的。

5.红色阵线

剧院站里汇集着大量的歌舞演员和艺术家，到处洋溢着浓厚的艺术气息，是地铁世界的文化之都。我在人群中徜徉着，看到集市上有表演手影的，有演杂技的，还有占卜说故事的，林林总总，千般百样。

前边是个小剧场，有名气的演员都会在此占一席之地，其他地铁站的人们会经常来这里观看演出。在帕维尔的安排下，我免票进入剧场，坐在前排位置看完整场演出。之后帕维尔带我来到一间豪华餐厅，说要痛快地喝几杯。我已经把他当成知己，自是大快朵颐，酒尽杯干。帕维尔一直滔滔不绝地说着：“你知道，我走遍了整个地铁，人们纷纷议论着红色阵线，说那里非常可怕，无缘无故逮捕平民，开个玩笑就会被捕等等。是的，我们的生活比较严格，只容许一位领袖和一种思想，但我们是有秩序的，一切都是共享的，没有富人，也没有乞丐。我们要统一地铁，是对他人的救赎……”说到这里，他忽的叹了口气，说：“我的朋友，别生气，阿尔乔姆，我这么做也是为了红色阵线。”他说着挥了下手，我的脑后遭到一记重击，顿时昏迷过去。

醒来时我正被几名士兵押着，帕维尔换上了军装，对我说：“你知道的，阿尔乔姆，我把你当作朋友。但是作为士兵，我得执行命令，请你理解。你现在被捕了，你是个聪明人，应该知道事无巧合，你在这里是因为我们需要你，我给你的建议是乖乖合作，这样，我们还可以一起做火枪手。”我真是个笨蛋，相信了这个愚蠢的火枪手所说的友谊。可是，他费了这么大的力气设下陷阱，为的是什么呢？


在餐厅里和帕维尔举杯共饮

我被押入兵营，红色阵线的

士兵正忙着操练备战，一派火热的景象。一名梳着大背头，脸颊消瘦的军官走过来朝帕维尔打招呼：“我以为你殉职了呢，莫洛佐夫同志。”帕维尔朝他敬礼，解释道：“我被纳粹抓了，考伯特将军，是这位游骑兵救了我。”

“真巧啊，那么连尼提斯基这个人你一定认识吧。”考伯特问我，此时我注意到他是个独眼龙，那颗暗红色的义眼看起来狰狞可怕。连尼提斯基那家伙，想必是红色阵线派到斯巴达的卧底吧。正想着，我再次被敲晕，醒来时身在一间审讯室里。


在考伯特的药剂作用下，我重拾一段与黑暗之子相遇的记忆

考伯特站在我的面前，问道：“开门见山的说吧，那个所谓黑暗之子的心灵感应突变体，有极大的科学意义，告诉我们关于它的一切，我会饶你不死，回到斯巴达继续当你的游骑兵。但是，你的另一个身份是我们的间谍。”

正说着，一个叫莫斯柯文的秘书长走了进来，还带着他的儿子兰雅。“这孩子也该学习一些交际技能了。”莫斯柯文向考伯特解释道：“我要让他见识到更传统的审讯方法，快捷有效。”他活动了一下手腕，挥拳朝我打来，拳拳到肉，砰砰作响，我很快被打得皮开肉绽。“快说出D6的一切，口令、代号和操作协议！”

“你在做些什么？老爸？”身后那个小青年问道。莫斯柯文回身道：“这叫审问，兰雅，难道你没玩过娃娃那种游戏吗？没有鲜血就没有权利！”兰雅反驳他：“没错，你的哥哥拥护和平，而你却是个屠夫和暴君。”说完兰雅便跑掉了。“快回来，该死的。”莫斯柯文赶着追他的忤逆儿子去了。

考伯特踱了过来，和莫斯柯文的简单粗暴不同，他显得优雅而高深莫测，他说道：“必须承认，暴行是获得信息的不正当方式，我比较相信科学，给你打一针，你就会乖乖说出所知的一切。”说着，拾起一支小小的针管，轻轻的推进我的身体……

我的脑海中浮现过去的种种画面，有的近，有的远。被那个口口声声称作朋友的人出卖的情形；安娜用狙击枪射击黑暗之子的样子；母亲跌倒在地上被成群的硕鼠包围；孩童时代和伙伴一起跑到地表上玩耍，被成群的守望者围困的时候，一只成年黑暗之子救起了我……

在考伯特的血清作用下，我重拾尘封的记忆，原来我和黑暗之子早就认识，怪不得他们会找上我。我从昏迷中悠悠醒来，闻听考伯特吩咐着帕维尔：“我要你去一趟威尼斯，那生物的位置已确定，到那里收拾它，别再让我失望。”“不会让您失望的，将军同志！”帕维尔答道。

6.兵不血刃

再次醒来，小青年兰雅在屋里自言自语，咒骂着帕维尔和考伯特，说宁可死也不愿做父亲那样的卑鄙的人。他帮我解除了束缚，然后打开墙上的一条通道，说：“这是一条通往自由的道路，整个童年我都用它躲避我的父亲。快走吧，好好的活下去。”

我爬进通风管道，透过百叶窗看到办公室里的莫斯柯文在和考伯特谈话。“作为情报机关的首脑，你怎么能让情报泄露出去呢？现在汉莎商盟，还有该死的纳粹都知道了我们的计划。”莫斯柯文责问道。考伯特却一脸轻松，徐徐说道：“这场战争本来就是必然的。”莫斯柯文大声叫道：“你是安全部的头，凡事都须向我汇报。听说你在搞一场测试，怎么回事？”考伯特坐在那里纹丝不动，抱臂胸前道：“当我们离统一地铁还有一步之遥的时候，你没权力干涉这个计划。”他轻咳了一声，继续说道：“莫斯柯文同志，当你哥哥还在秘书长的位子时，我帮过你。在他惨死后，我支持你接替他。所以，建议你再次采纳我的建议，我们必须同心协力的完成这个计划，否则就只有各奔前程了。”考伯特的声息弱了下来，问道：“但是，我们真的能够拿下所有的地铁站吗？”考伯特胸有成竹地说道：“我



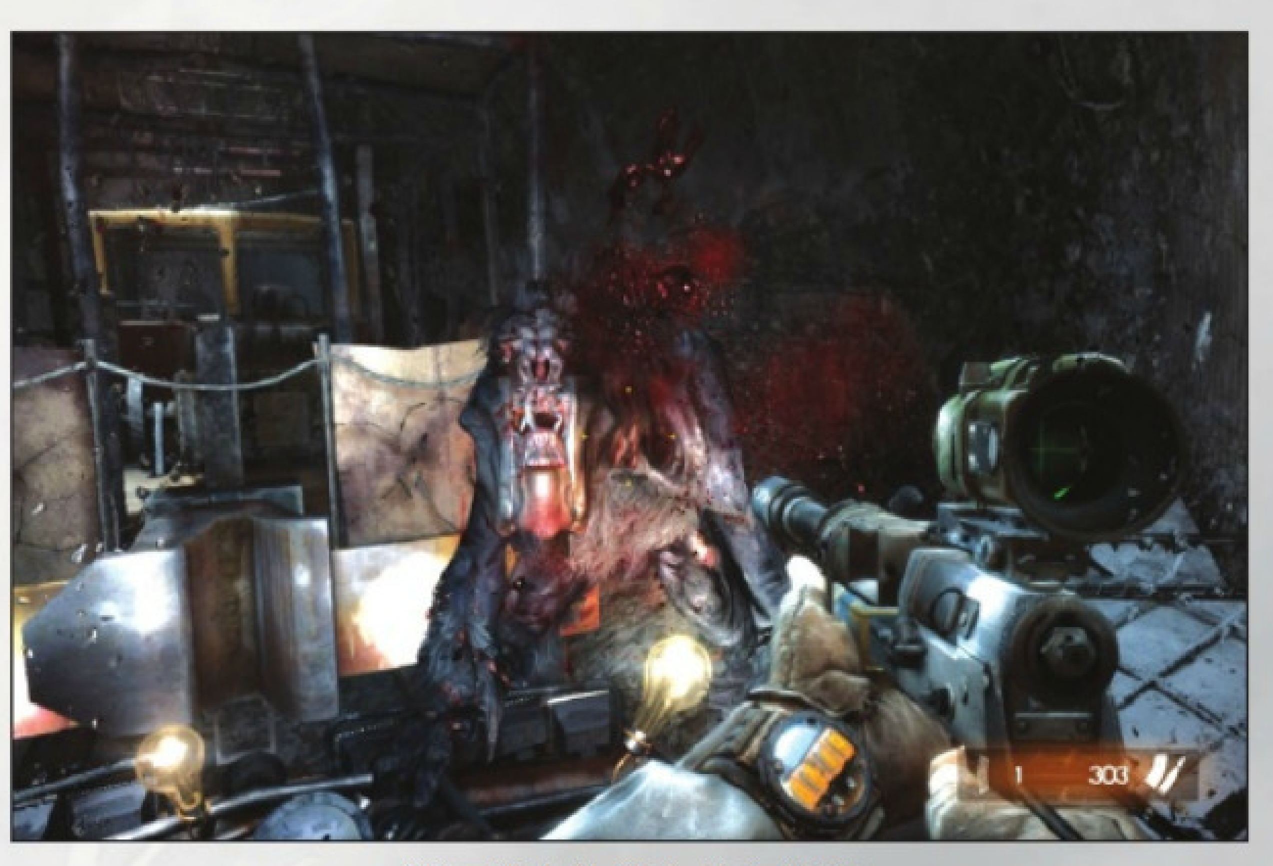
躲在通风通道里偷听到莫斯柯文和考伯特的密谈



老友安德鲁将一辆新攒的轨道车送给了我

们可以兵不血刃的夺取它们。”“兵不血刃？好吧，按你的方式去做，我来处理政治局那边的事情。”莫斯柯文道。说完，考伯特离开了办公室。

兵不血刃？会是怎样的方法呢？那场测试又是怎么回事？我一边想破脑袋，一边继续爬行。另一房间内，一队红色阵线的士兵整装待发，为首的人说：“正面进攻是没有希望的，如果我们从教堂的地下陵寝前进的话，就可以出其不意的从背后打击敌人。”正说着，考伯特走了进来，士兵们敬了军礼。考伯特道：“士兵们，你们被授予一项重要的任务。要记住，这项任务是高度机密，绝对不能被敌人活捉，不能留下任何痕迹……”


消灭跳上轨道车的守望者

我意识到自己身陷一座蜘蛛的巢穴里，真正的蛛王就是考伯特将军，那个秘书长莫斯柯文不过是个傀儡，考伯特一只手控制着他，另一只手移动着这盘棋上的其他棋子。我好奇考伯特的脑袋里装的是什么计划，连尼提斯基从D6地堡里给他带去了什么？用什么手段可以兵不血刃的摧毁敌人？各种疑问，答案难觅。现在有两点可以确定：红色阵线正在不动声色的备战，这种平静的力量比任何元首的演讲更要阴谲。还有，在帕维尔的手里有幼年黑暗之子的消息，我得到威尼斯找到他。

我穿过红色阵线的营地，爬进一条蛛网密布的通道，随后跌进一间茧蛹成堆的屋子里。大门被撞开，一个全副武装的人端着火焰喷射器冲了进来，他望着我怔了怔，说：“伙计，你怎么在这儿？”我笑了，原来是老朋友安德鲁。

“你又惹上麻烦了。”安德鲁听完我的讲述，吸了一大口雪茄，说道：“我会找人给你传信，斯巴达在沼泽的教堂建有哨所，你得赶到那里和他们碰面。”他说着站起身形，将我领到地铁隧道里。“你看到红色阵线制造的装甲列车没？我们也在造同样的东西。”他用力拉动一块拼接起来的帆布，露出下面的轨道车，说道：“这个宝贝儿，用过就会情不自禁爱上她的！她有个别致的名字——女王！”

安德鲁再一次帮了我，我驾驶着这辆叫女王的轨道车穿越隧道，慢慢的我才知道，这些幽暗的隧道里隐藏着比纳粹行刑队更加危险的东西，那里有潜藏在黑暗里的毒蛛，有埋伏在水域的虾群，更有劫财杀人的强盗……

7.黑暗水城

在隧道的末端撞碎了一道路障，轨道车也报销了。来到湖边拉动细细的绳索，一阵清脆的铃声响起，在碧绿的湖水那边响起船夫的声音。

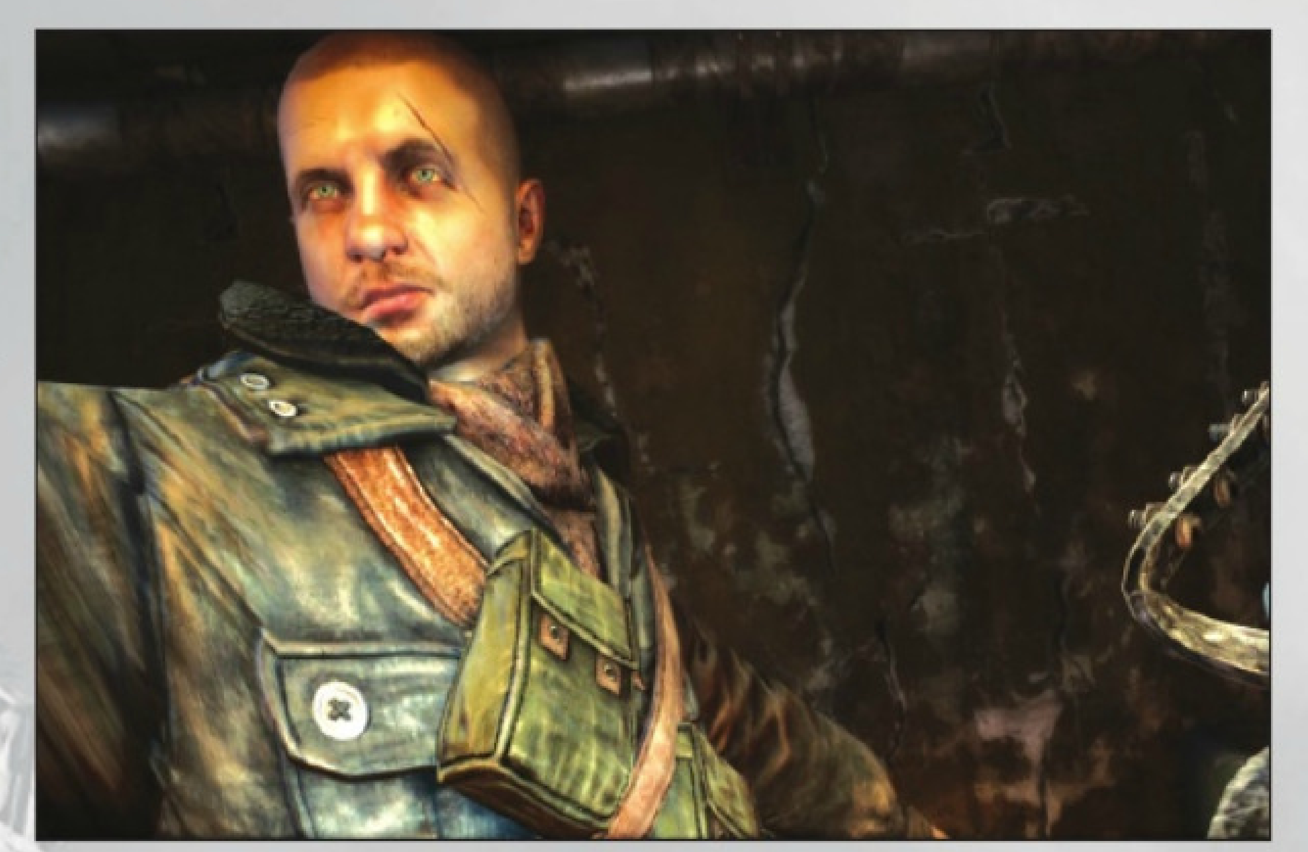
船老大名叫菲德尔，是一位粗线条的老汉，身穿看不出颜色满是油污的棉袄，缺掉几颗牙齿的嘴里叼着根粗粗的雪茄。他说：“算你走运，我不是经常在这片水域钓鱼的。在这儿你得小心点，水里可不只是鱼。”他的声音渐渐低弱，我的目光所及，残骸和浅草里晃动着一些黑影。在灯光的映照下终于看清它们的真面目，那是披着层层硬甲的巨大虫子，正不知疲倦的埋头撕咬着东西。菲德尔低声说道：“保持安静……这里是它们的世界，不喜欢被打扰，没看到它们在休息吗？没人知道它们是什么变异来的，我们把它们叫作虾怪，虽然样子丑点，味道还是蛮好的，尤其伴着啤酒的时候。”也许是虾群听懂了他的议论，几乎同时沉入水中，随后小船附近如同煮沸一般，一只只的虾怪朝船上跳来。我连忙开枪射击，将它们从空中打落水里……

摆脱了虾群的追逐，我们进到了这座别名威尼斯的小镇。它是由被水淹没的地铁站改建的，鱼龙混杂，是三教九流汇聚之地，其中也不乏强盗、小偷和杀人犯。

“菲德尔，鱼钓得怎么样了？”岸边一位老者问道。“啊，是镇长。刚才虾群铺天盖地的朝我们扑来，差点把我的小船给拆了，多亏这小伙子救了我，他叫阿尔乔姆。”镇长跳上小船，嘱咐我道：“很高兴认识你，阿尔乔姆，这座水镇到处都是强盗和恶棍，最好收起你的枪，我不想你惹上任何麻烦。”我们离船上岸，镇长叫住了一个小青年：“西蒙，我们的那些红色的‘客人’会在哪？”西蒙道：“有一个在夜店，其余的聚集在仓库里。那个人是谁？”他瞥了我一眼问道。菲德尔在一旁说道：“他呀，阿尔乔姆，我从没见过像他那么好的枪法。”西蒙闻言说道：“枪手？或许你可以和我一起解决那些来到镇上的坏蛋。”镇长立刻板下脸来，说：“西蒙，告诉你无数遍了，别再惹事好吗？”


镇长希望我能留下来，帮助镇上的渔民做事

我离开码头前往酒吧，喝了几杯小酒，在附近搜索着帕维尔的身影。进入夜店，钢管舞娘正在卖力的表演着，我从嘈杂的人声中分辨出帕维尔的声音，于是跑过去透过门缝朝里边观望，


在仓库的房间内抓到了帕维尔

果然是他！帕维尔对屋里的舞女说：“玩也玩过了，现在该干点正事了。你现在赶去我的战友考伯特那边，告诉他病毒已经送交革命广场站了，可以吗？”就在这时，我的身后传来一个女人的声音：“帅哥，站在那儿干嘛？不如我们玩会儿吧。”回头看到一个舞女在朝我挤眉弄眼，搔首弄姿。我连忙捂着她的嘴，把她拖进对面的房间里，直到眼看着帕维尔离开才松开了手。

打发了舞女，跟踪帕维尔来到一间仓库。冲进房间的时候，帕维尔从门后悠悠转了出来，手里的枪指着我的脑袋。“多么巧的偶遇啊，是来找黑暗之子吗？啊，你来晚了哦，你的黑暗之子是货真价实的，考伯特同志观测它很久了。想象一下，等他被训练，释放到敌人面前时会是怎样的情形？”帕维尔正说着，门外传来几声枪响，我在他稍一分神的时候出手反制，将匕首架到他的脖颈上。

“别急，兄弟，稳住。”帕维尔连忙说道：“你不是要找那只黑暗之子吗？他就在附近的革命广场站，我带你去好吗？这次不骗你，相信我好了。”这时屋门被撞开，西蒙端枪冲了进来。帕维尔趁机一把推开了我，转身朝着另一道门逃去。西蒙端枪欲射，却被我推开了。帕维尔所言未辨真假，还不能杀掉他。

8.地下陵寝

西蒙一脸的不满和沮丧，埋怨我没有叫上他擅自行动，现在打草惊蛇，坏蛋也逃之夭夭了。抱怨归抱怨，当我说要赶往教堂的时候，他立刻推开柜子打开一条暗道，引领我来到了地表。我戴上防毒面具，望向雾气氤氲的沼泽，教堂绰约露出一丝轮廓。“前面就是沼泽了，教堂在沼泽的对面，想要活得久就离水域远一些。”西蒙交待完了，头也不回地爬回隧道。我暗笑一声，背起行囊孤身走在这白雾苍茫的沼泽之中。

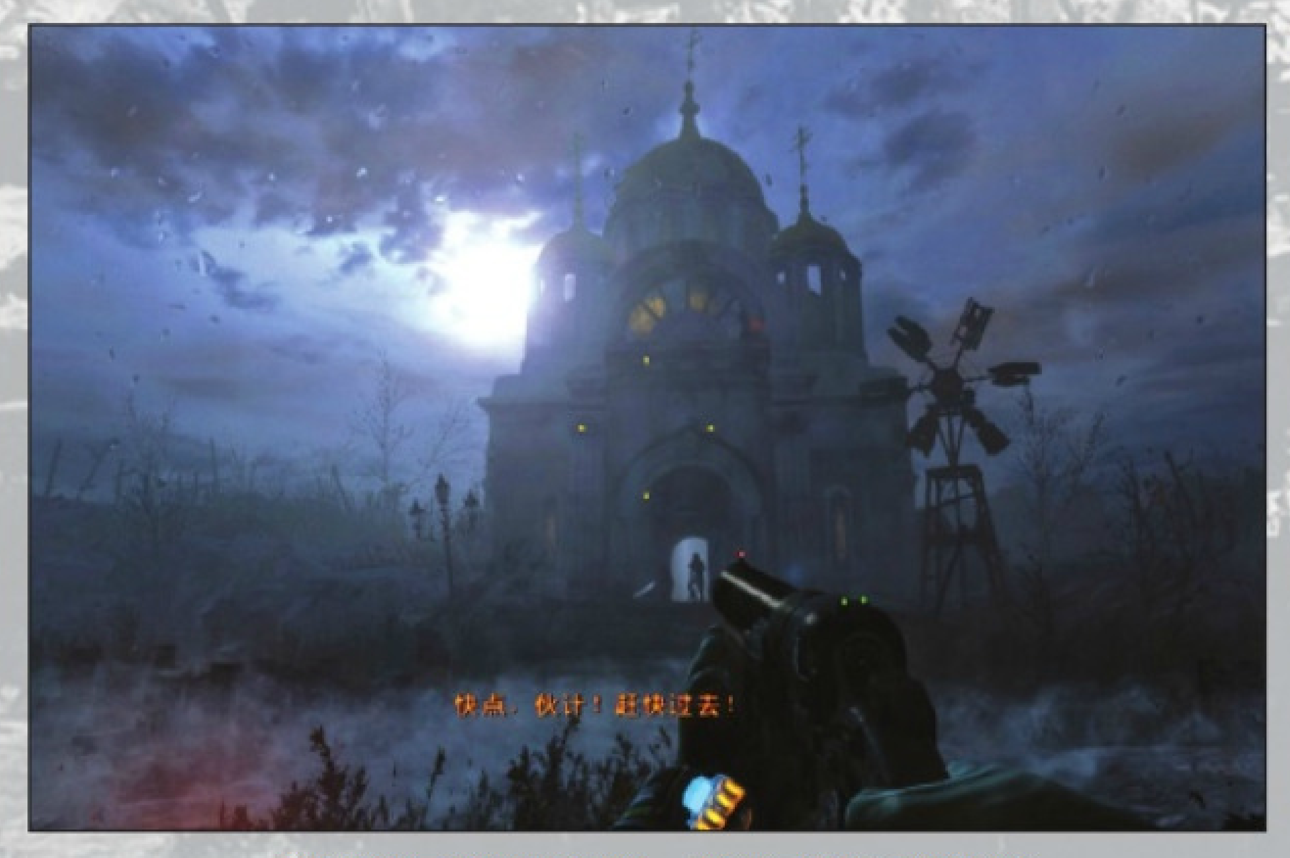
沼泽如同迷宫，在愈来愈重的雾气里很容易迷失方向。几天来的奔波，觉得自己真像是进入迷雾之中，看不清周遭的面貌。每个派系都蠢蠢欲动，每个人都在谈论战争。米勒、元首、考伯特、莫斯柯文，还有四处逃亡的难民，他们都相信战争就要来临了。山雨欲来，在潮湿腐朽的地铁隧道里，连空气都是血液和死亡的气息。战争将会以何种方式开始，又会以什么结果终结？我不知道，但我会找到阻止的办法。教堂渐行渐近，雾气也慢慢散去，露出天边的一轮圆月。在教堂透射出来的灯光里，有道熟悉的身影。安娜，我来了！

安娜朝我跑了过来，没有之前的冷若寒霜，也没有此前的冷言相讥，而是如春风拂面般的温暖。这位曾经对我百般不屑的搭档，终于不再称呼我小兔子，或许她对于把搭档抛弃在战场上的行为感到了不安和羞愧吧。

在我讲述完所发生的事情后，安娜决定和我一道前往革命广场站，继续寻找那只幼年黑暗之子。来到大门前，外面传来一阵敲门声，屋里的游骑兵们立刻高度戒备，向来者询问口令。外面的人丢过来一个过期的口令，安娜听出那是连尼提斯基的声音。还未及众人多想，轰隆一声火光升腾，大门突然被炸开，所有的人都被剧烈的气浪掀翻在地。我被压在一块门板下面动弹不得，看到连尼提斯基走了进来，安娜往后挪动身体，厌恶地说道：“你这个叛徒！”连尼提斯基俯下身来，朝安娜说道：“安娜，真是惊喜啊！我不是叛徒，我从开始就不是你们的人。这个问题以后再论吧，现在跟我们走吧。”说着，吩咐几名红色阵线士兵将安娜拖走。

当我再度醒来后，奋力推开门板，踉跄着进到地下室，这里有交火的痕迹，并残留着几具游骑兵和红色阵线士兵的尸体，看来他们进入地下陵墓了。我点起打火机，走进蛛网密布、暗无天日的地穴中。在洞穴里找到一名游骑兵的尸体，他身上有段录音：“那些红色阵线的人……换上了我们的制服，带着安娜前往革命广场车站了……”我曾偷听到红色阵线士兵的密谋，他们打算利用这座陵墓的通道奔袭某地，连尼提斯基应该和他们在一起行动。那么，他们袭击的目标可能就是革命广场，在那儿就能找到安娜了。

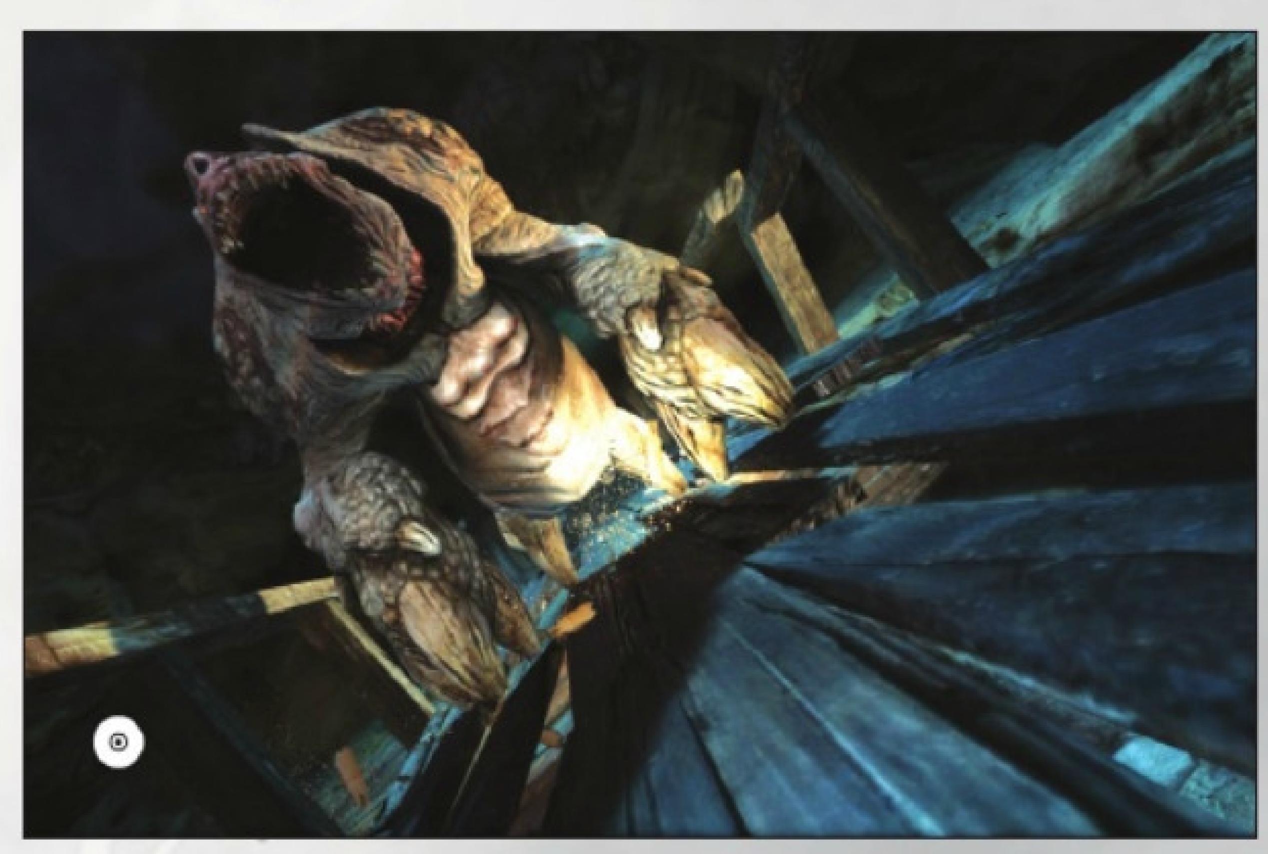
地下陵墓里的尸骨无法统计，一间间墓室延绵数里之远，竖井里的吊篮升降到各层的石穴甬道。还有构造精巧的木制升降梯，在水力的驱动下到达更深远的地穴。我举着打火机，在黑暗的洞穴里摸索前行，沿途遇到很多士兵的尸体，有的年代久远，有的刚死不久，是刚刚撤离的那伙红色阵线士兵，看伤口像是被什么巨兽撕咬而死。行至一处洞口，闻听蹄声杂沓，如沉雷翻滚，万马奔腾。我熄掉手里的打火机，静静地等候着。那些蹄声跑到了一边，渐不可闻。代之而来的，却是缓慢而沉闷撞击声，让人莫名有种压



穿过雾气苍茫的沼泽，终于来到了教堂前

抑和窒息的感觉。

我走上一座木桥，一块硕大的石头滚落下，将桥梁砸断了。我跌落石谷，却发现那块大石头突然暴长数丈，朝着我的方向撞来。原来不是石头，是一只甲壳怪。这只怪物藏在厚甲坚壳之中，子弹对它根本造不成伤害，我只有绕场游走，引诱它去冲撞那些石柱，趁它露出柔软的胸腹时才开枪射击。在我的游击之下，甲壳怪物终于倒地，却不知它撞开了哪条地下河道，洪水滔天，浊浪排空，瞬间就淹没了整座地下峡谷。我奋力朝上方游去，找到一个洞口爬了出去。

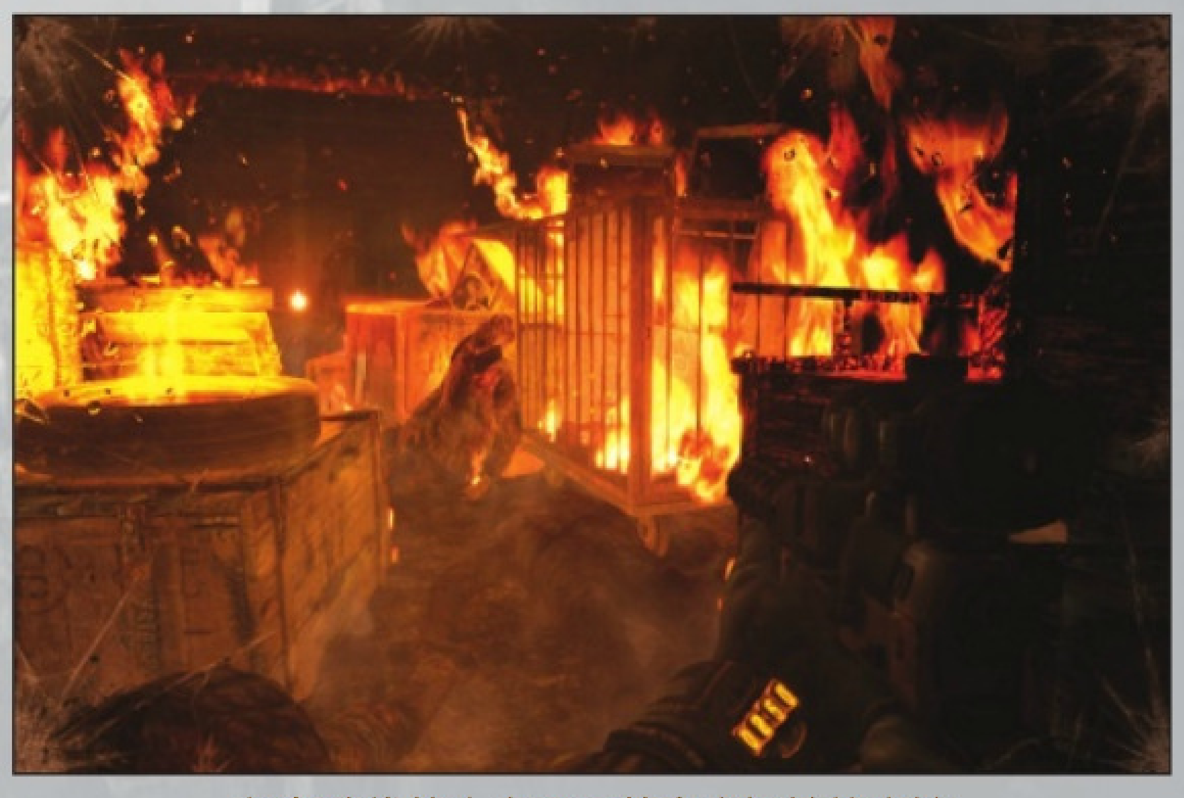

在地下陵寝遭遇一只庞大的甲壳怪物

9.赴汤蹈火

来到革命广场车站，在途中发现了游骑兵的尸体，而这里已被红色阵线的士兵占据了。我爬进一条通风管道，看到安娜被一名士兵押着，连尼提斯基嘱咐士兵：“给她戴好氧气罩，可别让她感染上病毒，她可是在和平会议上谈判的重要砝码。仔细看着她，我处理完镇上的事再回来找她。”

在另一间屋子里，两名士兵押进几个平民，让他们在墙边跪好。“你们要做什么？你们不用非得杀死我们！”平民喊道。士兵道：“我们按照红色阵线高层的指令，来这里阻止瘟疫的扩散，而你们都被感染了。”“可是，我们并没有发烧，也没有……”辩解的话语还未说完，枪声爆豆般响起，几个平民全被射杀。显然，这些红色阵线的人不是来拯救，而是执行灭绝的屠杀，他们和残暴的纳粹并无二致。我不清楚考伯特的计划是什么，仅凭连尼提斯基的小队，根本无法与斯巴达和汉莎商盟抗衡，那他们为何要杀死游骑兵，并将这里屠村呢？

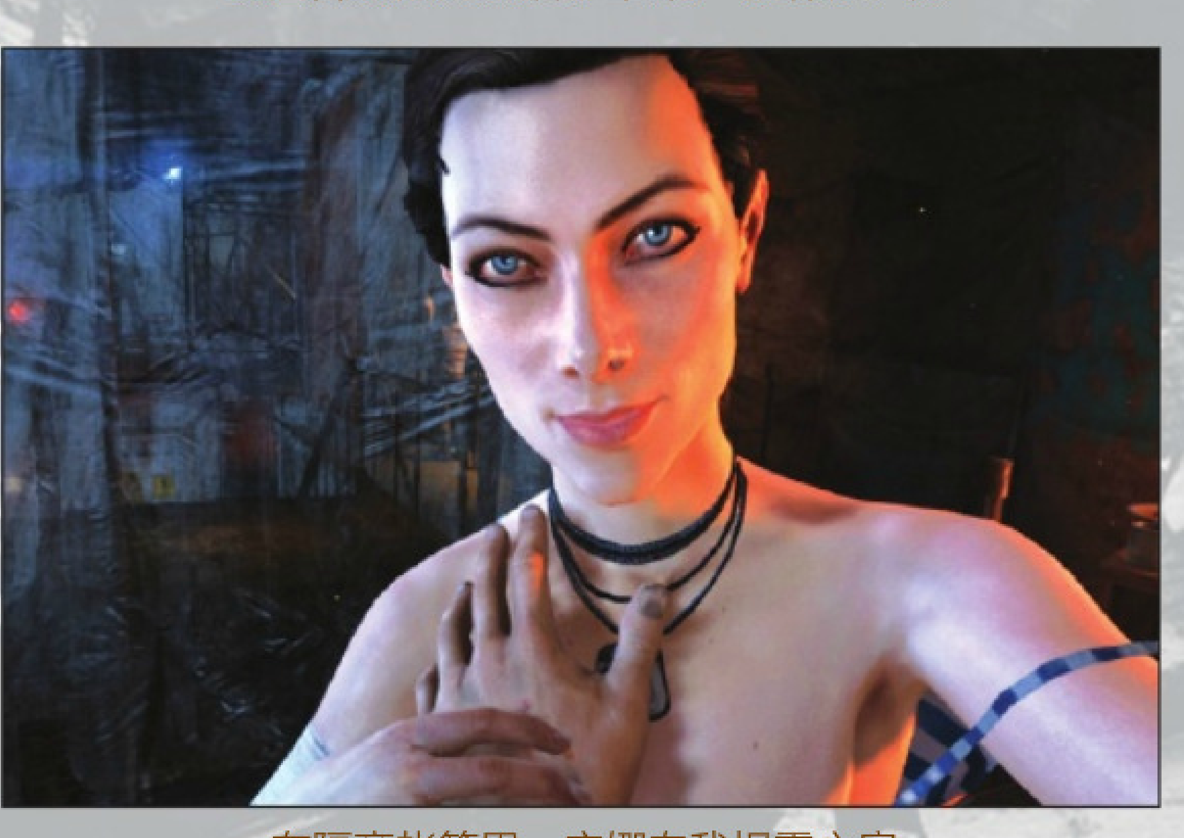
知道镇上瘟疫蔓延，我戴上了防毒面具一路潜行，在镇里搜索安娜的位置。那些士兵在镇上肆意的抢掠，遇到平民无论是否感染，无论妇孺一律格杀，然后将他们的尸体聚拢成堆，纵火焚烧，空气中充斥着焦臭难闻的味道。我记得在威尼斯的夜店里，帕维尔曾透露过将病毒送到了革命广场站，这么说来，这场瘟疫是红色阵线投放病毒所引起的。革命广场本是座和平的小镇，居民们完全没有察觉到这种未知的致命病毒，随着越来越多的人罹难，红色阵线的部队以防止病毒扩散为由进驻到这里，残忍地杀害遇到的每个人。我记得莫斯柯文提到过一个测试，如果这场瘟疫只是个测试的话，是不是意味着将有一场更大规模的攻击呢？


红色阵线的人血屠了革命广场站的小镇

进到地铁站口，连尼提斯基一见我便将匕首抵在了安娜的咽喉上，叫道：“阿尔乔姆？站住！不然我割断她的喉咙！”他说着后退了几步，显露出他内心的怯弱，却又虚张声势地说道：“那么说，你是为了安娜而来？很勇敢……但不明智。这样吧，你摘掉面具，我就把她交给你。我数到五，如果你不摘，她就死。”安娜朝我喊道：“不要这么做，阿尔乔姆！无论怎样，他都会杀我的，他已经背叛过我们一次了！”我没有听安娜的，毅然摘下了面具，瞬间火辣的气体涌入呼吸道，几乎令我窒息。连尼提斯基将安娜推开，趁机逃走。安娜跑过来将面具给我带上，拖着我走上扶梯，一边说：“你坚持下，汉莎的人在那边，还有我们的好哥们。你现在不能死啊，经历过那么多的事以后，就这样死掉是很可耻的事。”我的眼睛渐渐模糊，只看到汉莎商盟的士兵朝我跑来，其中有张熟悉的面孔，是可汗！他向我挥手：“阿尔乔姆，我在这儿！”我无力应答，双腿一软倒了下去……

我和安娜虽然逃离了红色阵线的屠杀，但不知是否感染了病毒，也不知还能活多久，我们于是在汉莎商盟搭建的隔离区住了下来。每天的治疗体检，每天的耳鬓厮磨，让我们的感情增进许多。如果可以，我宁愿就一直这样下去。

夜幕降临，安娜望着夜空下的一间间隔离帐篷，听着感染病人的痛苦呻吟，有些伤感地说：“我感觉……一切很快就要结束了，我们不会有人活下来。”她坐在了我的腿上，倒在我怀里：“我这一生是如此的孤单，像是孤冷


在隔离帐篷里，安娜向我坦露心扉

的火花，光芒乍现后消失无踪。”她拉起我的手，抚在她的脸上，说：“阿尔乔姆，虽然难以启齿，但请让我感觉到……我还活着……”



和可汗通过命运之河寻找幼年黑暗之子的位置

10.命运之河

第二天，医生解除了对我的隔离，而安娜的伤势较重，仍需观察一段时间，我前去找可汗商议对策。那只小黑暗之子几易其主，最初在纳粹手里，后来被卖给了汉莎商盟。红色阵线得到情报，确定小黑暗之子在革命广场车站，随后革命广场被屠村。现在，小黑暗之子想必落在了红色阵线手中。可汗告诉我说：“汉莎商盟、纳粹、红色阵线，还有斯巴达将在庄园站召开一次会议，希望能和平解决D6的问题。我了解人性，阿尔乔姆，战争就像夜晚的降临一样不可阻止，除非有奇迹发生，而那个幼年黑暗之子就能创造奇迹。他可能是硕果仅存的一只了，我们不能再失去他。”

可汗把我领进了一条秘密隧道，它通往传说中的命运之河。据说这条河流能够改变人的命运，洗涤过去的污秽，给人拥有不一样未来的机会。一个有着某种迫切期望的人，进入这条河流，或许就会被带到一个可以获得这种机会的时间和地点，那么他就可以改写命运。但是，一个准备不充分的人就很可能迷失方向，甚至失去自我，永远都出不来。

现在，我们要利用命运之河，前往离小黑暗之子最近的时间和地点，拯救他，只有他才能阻止战争，拯救人类的未来。可汗说，他是人类最后的天使。

我们每个人都想成为拯救世界的英雄，但是当战争来临，大多数人都成了炮灰，甚至很多人都没法从第一次战斗中存活下来，我就是他们中渺小的一员。现在，我只有跟着可汗进入命运之河，才能找到改变世界的机会。

我们沿着地下排水设施行走，来到一处水流汇聚之处。可汗让我心里想着那只幼年黑暗之子，任清凉的水流浇下来，如同醍醐灌顶，浸润身心。我们沉入到一条奇幻的绿色河流，转瞬来到一座塔楼之前，那是我当初摧毁黑暗之子巢穴的那座电视塔。我们来到植物园的废墟，这里曾是黑暗之子一族的家，如今只剩下灰烬和尘埃。我们寻到了那只小黑暗之子，追到渠道的末端却失去了他的踪影。

我们游出了河流，可汗说这里应该离那只幼年黑暗之子很近了，于是驾驶一辆轨道车沿地铁隧道行进。我们成功地追上了一辆列车，我跳进车厢，清除沿途的红色阵线士兵，在末端找到了那只幼年黑暗之子，他没有逃走，而是轻轻地拉起了我的手……

我恍惚回到了孩提时代，自从被那只成年黑暗之子拯救后，我每隔一段时间都会去地表探望他，我们在莫斯科的废墟上并肩而立，好像当年和妈妈在一起的样子。就好像妈妈把我拥在怀里，俯在我的耳边说没什么好怕的……

为何我对黑暗之子的影响免疫，实际上，我并非天生如此，而是被他们选中的人。那天我和小朋友一起到地表玩耍的时候，本该被野兽撕成碎片，但黑暗之子救了我并抚摸了我的头，从此建立起了一种连接。但是我害怕被人们当成异类，于是那段和黑暗之子相遇相识的记忆便从脑海中消失了，后来我甚至把导弹指向了他们。

妆我从回忆中醒来，小黑暗之子由于消耗过多的体力倒在了地上，我抱起了他，朝着地铁站外面跑去。我曾经杀掉了黑暗之子一族所有的人，现在只剩下他一个了，我不能再让他受到任何伤害。我带着小黑暗之子前往庄园站，希望能准时参加那里的和平会议。小黑暗之子慢慢的恢复了精神，没有再逃走的意思，并且当我遇到危险时还挺身而出，用他的特殊能力让我化险为夷。在穿越一条冰河的时候，他望着一幅广告牌发呆，说他想像人类那样穿上衣服。然后他还真找来了一些小衣服，穿得有模有样，如同乖乖的孩童。在穿越一座桥梁的时候，一只巨型蝠怪袭击了我，他现身将蝠怪给引开了，还说这家伙虽然表面凶恶，实际上是很愚蠢的。我发现，我越来越离不开小黑暗之子了，而他跟着我也像是理所当然一般，我们的命运现在捆绑在了一起。

11.祖国心脏

在穿过货场的时候，我们遭遇到连尼提斯基的小队。我避开红色阵线士兵的搜捕，摸到了他的房间。打开房门的时候，连尼提斯基挥动匕首朝我刺来，小黑暗之子从身后抱住了他，读取了他的意识：连尼提斯基在D6的储藏库里盗取了病毒，将它交给了红色阵线。考伯特雇佣了一伙强盗在革命广场站进行病毒测试，让连尼提斯基前往教堂掳走了安娜，要将她当作和平会议上逼迫米勒就范的王牌。与此同时，帕维尔去了红场……

现在我得前往红场找帕维尔，瓦解红色阵线的力量。战争已经开始了，要停止它无异于螳臂



我终于想起了妈妈的样子，在街道注视着我的眼神

挡车，尽管如此，我还是要试一试。

人们此前都说红场是我们祖国的心脏，我只在一些陈旧的明信片上见过它的样子。现在，我来到红场的废墟中，看到了国家历史博物馆、圣瓦西里大教堂和克里姆林宫。它们依然矗立，却毫无半点的生气，灰暗而压抑，是一颗停止了跳动的心脏。

我来到克里姆林宫的内部庭院，解决掉成群的狙击手，将帕维尔逼到了一间屋子里。小黑暗之子上前读取了他的意识，得知红色阵线的精英部队将从克里姆林宫的通道前往庄园的会议现场。我没有杀掉帕维尔，而是给他戴上了防毒面具。我们毕竟相互信任过、并肩作战过。


在会议现场，我和小黑暗之子揭露了红色阵线的阴谋

现在我知道了一切，原来我看到的只是准备阶段，真正的打击会在最后一刻来临。没有人会想到，考伯特吹嘘会兵不血刃的占领整个地铁，他真的可以做到这一点。就在莫斯柯文和米勒等人签署和平协议的时候，红色阵线会突袭现场。随后，考伯特用病毒扫荡所有人类武力，所有的车站将尸横遍野，红色阵线将统一地铁世界！

我和小黑暗之子赶到庄园站，米勒上校被这小家伙吓得不轻，尽管半信半疑，但还是答应让他参加和平会议，试着揭露红色阵线的阴谋。米勒上校坦承，D6里根本没有什么食物和医药补给，他只是想给人们活下去的希望。实际上，他在D6里发现的不过是装有病毒的容器，都是些细菌和死亡孢子，祖先留给我们的，是一大堆禁忌武器，此外无它。我们打开了潘多拉魔盒，就要重新封印它。他说，如果有一天守不住D6，也绝不会让它落入他人的手中。

小黑暗之子在D6的某道大门外觉察到族人的气息，说有很多黑暗之子的族人在此沉睡，如果不将他们唤醒的话，他将孤身一生。我们和他达成协议，他帮我们揭露阴谋家的嘴脸，阻止了这场战争后，他就可以去唤醒他的族人，小黑暗之子欣然同意。


在庄园站阻击进攻的红色阵线军队

12.和平会议

小黑暗之子穿上了长袍，装扮成小男孩的模样，跟随我们进入会议现场。红色阵线的秘书长莫斯柯文正在侃侃而谈，小黑暗之子爬到主席台上抓住了莫斯柯文的手臂读取他的意识。我看到了小黑暗之子传递给我的画面，将它们全部公诸于众：莫斯柯文受到考伯特的挑拨，害死了自己的亲哥哥，取而代之坐上了秘书长的位子，从此成为考伯特任意摆布的傀儡。从地上醒来的莫斯柯文承认了自己罪孽深重，并供出考伯特马上就会攻到这里，释放病毒扫荡一切……

在米勒上校的命令下，斯巴达组织的所有人员紧急戒备。我和可汗奔至军械库，披戴好盔甲赶到庄园站口集合。而此时的小黑暗之子带着米勒所给的钥匙，乘地铁前往D6，去唤醒大门后他的族人们。那些黑暗之子本来就是人类所创造的生命，人类的进化需要几百万年，而他们只需要几年。人类发明了那么多的武器来毁灭自己，他们却学会了在这个充满毒素的世界里生存。

米勒在站口大厅发表了慷慨激昂的讲话，随后我们在大门设下三道防线，阻击破门而入的红色阵线士兵。红色阵线精锐尽出，将刚研发的装甲列车都出动了，但他们没想到我们早有设防，严阵以待。不但摧毁了他们的装甲列车，还击溃了他们的盾牌列阵。红色阵线三鼓而竭，声弱势微。

然而就在我们鼓舞欢呼的时候，前方传来隆隆的巨响，一辆钢甲列车突破数道防线，撞了进来……局势顿时逆转，游骑兵死伤遍地、溃不成军。考伯特将军望着地上的米勒上校，眉飞色舞、趾高气扬，说道：“真是意外的惊喜啊，米勒上校！”米勒的腿被炸断了，动弹不得，他虚弱的对我说道：“阿尔乔姆，是时候了！”我缓缓地爬向一边，握住了一只引爆器。只要我旋转它，整座D6就灰飞烟灭，连同那些生化兵器，连同敌我。此时的考伯特注意到了我，故作惊奇地说：“阿尔乔姆，我们地铁的救星，你在做什么呢？”

就在我要引爆炸弹的时候，小黑暗之子浮现在我眼前，按住了我的手说：“阿尔乔姆，不需要这样……”随着他的话语，时间仿佛凝固了，成百上千的黑暗之子出现在战场上，混战的双方都被制服了。

小黑暗之子唤醒了他的族人，并把他们带了回来。战争平息了，米勒活下来继续统帅斯巴达，但他只能坐在轮椅上面了。

可汗神秘的消失了，至今下落不明。他曾经说过，那只小黑暗之子是拯救人类的天使。果如其言，他拯救了我们所有的人类，他就是这个黑暗王国里最后的曙光……P



暮霭沉沉

■四川 戈衣

叶霖是“仙剑五前传”暮霭村的一个NPC，是暮菖兰非常重要的人，正如她对瑕所说：“我还不会走路就认得他了，比喜欢瑕妹子还要来的喜欢”。暮菖兰在支线“如梦曾梦”中为叶霖收集了整套的《逍遥游》，却被谢沧行不小心扯破，引发了还手必死的小Boss战。叶霖补好书还给暮菖兰，劝她追求自己的幸福，却不知此时谢沧行已去世……

【1】

叶霖第一次见到暮菖兰时，对方刚学会爬，正兴高采烈地在地上爬来爬去。

“我家小兰很可爱吧！”暮檀桓把妹妹抱在膝上，得意地说。

叶霖看着那圆鼓鼓、脏兮兮的脸蛋，违心地说：“挺可爱的。”

暮菖兰忽然伸手摸了一把他的脸，指着他笑起来。

叶霖不知道自己脸上被抹了灰，对这个笑有些受宠若惊。

叶霖的父亲年轻时路过暮霭村，喜欢上村里的一个姑娘——也就是后来叶霖的娘亲，便留下来做了一名教书先生。

叶霖是有些崇拜暮檀桓的。暮檀桓和他一样大，却是暮霭村的孩子王，吸引着所有人的视线。

单纯的叶霖没想过，暮檀桓是村长家的长子，别的父母会叮嘱孩子，要他们和未来的村长搞好关系。只有他的父亲不通俗务，从来不和他说这些。

暮菖兰刚懂事的时候，暮家的第三个孩子出生了，父母忙着照顾小女儿，就把她扔给了暮檀桓。

这个拖油瓶并没有影响暮檀桓的快乐时光，每次他带着一群小伙伴去雾荫谷冒险，都会把妹妹丢给叶霖，理由冠冕堂皇：叶霖是先生的孩子，带他参加那些危险的活动，会被先生责骂的。

叶霖就这样被排挤出了同龄人的玩乐活动。

暮菖兰不识字，叶霖就给她念书上的故事：“春秋战国时期，东方的齐国有个官员叫晏子，有一次，他奉命出使南方的楚国。由于晏子身材十分矮小，楚国人就在高大的城门边重新建了一个小门，把大门锁上，要求晏子走那扇小门。”

“太过分了！”暮菖兰坐在小板凳上，一脸好奇，“晏子是怎么做的？”

“晏子当然是不肯了，他笑眯眯地问‘出使狗国的人才从狗门进，我今天出使的是楚国呀？还是狗国呀？’楚国的人只好乖乖开了大门，让晏子进来。”

“好聪明！”暮菖兰开心地拍手。

“小兰儿，我教你识字吧，这样，你就能自己看书了。”叶霖说。

暮菖兰晃晃脑袋：“就算我识字，也要霖哥天天念书给我听，霖哥讲的故事特别好听。”

叶霖忽然有点不好意思，为了掩饰，他促狭地说：“小兰儿也很矮呢，我要是找新娘子，肯定不找你这样的矮冬瓜。”

为什么会说出这样的话？叶霖被自

己吓了一跳。

暮菖兰呆了一下，急忙解释："我还小，我会长高的，会长得很高很高！"

"矮冬瓜，肯定没人要！"叶霖坏心眼地说。这个年纪的少年，心思连自己也不明白。

暮菖兰大哭起来。

顶着一头草回来的暮檀桓，一头雾水地看看哭得两眼通红的妹妹，又看看表情尴尬的叶霖。

【2】

次年的大地震，叶霖成了孤儿。

当他从悲痛中回过神的时候，村子已经空了一半。村民们死的死、走的走，剩下的，都是徘徊在死亡边缘，被遗弃的人。

叶霖听说暮家兄妹失去了父母，最小的妹妹也在震后的瘟疫中去世。

然而他走进暮家，看到的只有暮檀桓一个人。

叶霖颤抖着问："小兰儿……也走了？"

"嗯，昨天走的。"暮檀桓神色淡定。

叶霖心中一片冰凉，半天说不出话来。

暮檀桓接着道："我给了张婶一些银两，托她好好照顾小兰，不过她发现我没赶上去，一定会大哭大闹吧。"

叶霖这才反应过来，暮菖兰是跟着离开的村民走了，顿时松了一口气："檀桓，你怎么不走？"

"我是村长，怎么能走？"暮檀桓挑了挑眉。

暮檀桓迅速成熟起来，由飞扬洒脱的少年变成了不苟言笑的村长。

自从暮檀桓孤身进山，向山神求助后，濒死的村民们陆续恢复了健康，可是整个村子都被奇怪的黑雾笼罩着，不见天日。

叶霖对这黑雾的来历是有些怀疑的。他听村民私下谈起，在地震刚过的时候，有些得了瘟疫奄奄一息的村民，身边曾出现过这种黑雾。他们短暂地恢复了活力，可是当黑雾越来越薄，最终散去的时候，他们还是死了。暮家的小女儿也是如此。据说她当时忽然睁开眼，甜甜地叫着"哥哥""姐姐"，还伸手要抱，可最终还是去了。

当谣言越传越盛的时候，暮檀桓召集村民，诚恳地解释："这黑雾是我向山神大人求来的仙气，能保住我们的性命。大家千万不要离开村子，一旦离开仙气的范围，就无法得到山神大人的庇佑了！"

不安渐渐散去。

四年后，暮菖兰回到村子。

她依然没有叶霖高，但是已经比原来高了不少，不再是短手短脚、肥肥胖胖的小孩子。

暮檀桓板着脸，不耐烦地赶她离开："你回来做什么？"

"哥，你为什么没有追上来……你怎么没变？"暮菖兰惊讶地问，"四年了，你的样子怎么一点没变？"

她转头，迟疑地看着叶霖："霖哥，你也……这是怎么回事？"

"这是山神大人的眷顾，只要有仙气，我们就可以维持容貌，不老不死。"暮檀桓道。

不顾暮菖兰的尖叫哭泣，暮檀桓把她赶出村子，甚至不肯留她过夜："我托张婶好好照顾你，你就这么跑回来，想过她有多担心吗？"

叶霖静静地在一旁看着。他这时并不知道，村里的黑雾不是仙气，而是魔气，暮檀桓的决绝，是怕妹妹受到侵扰。

他只知道这一切不对劲。他正处于成长期，母亲生前曾在门后刻划线条，记录他的身高，可是四年过去，他的身高完全没有变化。

不只是他，村民们的样貌也都和四年前一模一样。

之前暮檀桓借口找不到暮菖兰，不肯把妹妹接回来，现在暮菖兰回来，他又坚决赶她走，可见这村子的确有什么古怪。

可是他不敢问，他怕自己会发现可怖的真相。

在那之后，暮菖兰时不时会回村子看望大家，但都被暮檀桓恶声恶气地赶走。

暮霭村死气沉沉，什么都一成不变，叶霖有时候觉得自己已经不能算是人类了。

就像是有了一种奇妙的默契，村民都沉默地在村子里活动，没有人离开，没有人质疑。

村民不能离开村子，每次想买什么东西，都要等偶尔路过的商贾。几年后，暮菖兰开始给村子带来物资和药材。每次她回来的时候，村子里才有了生气。

村民都喜欢看到她，看到时间在她身上留下的痕迹，看到真真切切的"活着"，是什么样子。

"我会长高的，会长得很高很高！"

暮菖兰没有食言。她身材高挑，容貌绝美，人群中一眼就能望到。

而叶霖，不知从什么时候起，不得不抬起头和她说话。

【3】

这是暮菖兰第一次带外人回村子。

红衣俊秀的小少爷，黄衣活泼的少女，脸上带着刀疤的大个子。

叶霖刚叫了一声"小兰儿"，就听到那大个子爽朗地笑了起来。

暮菖兰恶狠狠地瞪了对方一眼，拉叶霖到一边。

"霖哥，我这次找到一套书，是说仙妖故事的，你肯定喜欢。"暮菖兰温柔地说。

叶霖苦涩地笑了："小兰儿的眼光，肯定是好的。"



暮菖兰小时候喜欢缠着叶霖听故事，叶霖因此养成了买书的习惯，却给她留下了爱书的印象，每次回村都会专门给他带几本书。

暮菖兰去同伴那里拿书，没说几句话，凶巴巴地拔出剑来追着大个子和小少爷砍，那大个子装模作样反抗几下，索性躺在地上装死。

她脸红红地回来："霖哥，真对不住，这书还没交到你手里，就给那两个家伙弄坏了。"

她看起来心情很好，叶霖不愿深想，只摆了摆手："不碍事……"

这个比自己高出许多的女子，让叶霖无法说出心事。至少要等恢复正常，才有那个资格。

可是真有恢复正常那天吗？叶霖低下了头。

暮菖兰这次带回的蜀山仙药是祛除魔气的，一个村民不顾暮檀桓的劝阻服下仙药，很快死去，但是神色平静，因为终于恢复了人的身份。

那一年大地震动，是因为锁妖塔的崩毁，六界因此出现裂缝，暮霭村附近便有一道不稳定的裂缝，那黑雾正是从中漫出的魔气。将死的村民本已魂体分离，暮檀桓自私祈求山神以躯体撑开缝隙，在魔气的作用下，村民离体的魂魄勉强与躯体维系起来，得以留在世间。

这一切，暮菖兰并不知道。

她心急火燎地赚钱，有了钱才能买药、买物资，村民不能离开村子，她每次回去都带了大量的物资和四处搜来的珍贵药材。

面对这样的妹妹，暮檀桓不得不吐露难以道明的真相。

"霖哥，你们千万不要放弃，等我找药回来。到时候要是你想娶我，我一定嫁。"暮菖兰咬着牙说。

叶霖苦笑着摇摇头。

小孩子说出天真的话，长辈并不会纠正，因为知道随着时间的逝去，他们会渐渐忘记自己不切实际的愿望。

眼前已经成熟的女子，为了鼓励他，居然说出这种孩子话……他明知自己是被怜悯着，仍抱了不必要的期待。

"暮姐姐很在意你的。"临别时，黄衣少女偷偷跟他说。

可是在意，并不是他想要的，暮菖兰同样在意暮檀桓，在意暮霭村，在意黄衣少女和小少爷。

叶霖只有微笑。

其实，已经过了这么多年，再这么过下去，也没什么关系。只是大家都出不了村子，暮菖兰一个人孤零零地在外面奔波，实在让人担心。她总是带回大量的物资和珍贵的药材，自己一定过得很辛苦。

好在……身边已经有了关心她的人，有了她在乎的人，有了让她能带回村子的人。

"如果找不到药就算了，忘了我们，找个喜欢的人，开开心心过你自己的日子吧。"叶霖慢慢看向少女、小少爷，眼神停在那刀疤脸大个子身上。

也许暮菖兰自己都没发现，在大个子面前，她总是很情绪化，不是那个背负了整个村子命运的冷漠的人，而是一个寻常的、爱哭爱笑的女子。

这样真好。

【4】

叶霖最后一次见到暮菖兰时，觉得她的样子变了。

可是变化在哪里，他又说不上来。

这个时候，暮菖兰带回的固魂仙丹已经救了村民，大家兴高采烈地忙着迁村，要找一处有山有水的好地方，重新生活。

村民都恢复了正常，等搬出这个村子，停驻的时光也会再次流动。暮菖兰无需再负担什么，也该为自己好好考虑了。

"你有喜欢的人吧？"叶霖问。

"霖哥，我没……"暮菖兰下意识地否认。

"小的时候我毕竟带过你那么久，你骗不了我的。"叶霖笑了，"好好跟喜欢的人去过自己的日子吧。"

他拿出自己补好的《逍遥游》，递给暮菖兰。这是那个大个子当初不小心撕坏的。他这次没有一起来，也许暮菖兰眉目间的忧伤与此有关，可是这都不是自己该过问的事。

"小兰儿，我想了想，还是要说出来。"暮菖兰要离开的时候，叶霖道，"我喜欢你，很喜欢你。"

"霖哥……"暮菖兰呆呆地看着他。

他鼓起勇气把话说完："这么多年，谢谢你陪我一起走过来。不过前面的路还很长，我们的岔路口就在这了……以后的路，你就向自己喜欢的方向走吧，我也会去找寻属于我的人生之路。"

他轻轻舒了一口气。不说出这些话，就总是任性地依赖着她，总是把自己的幸福寄托在她身上。

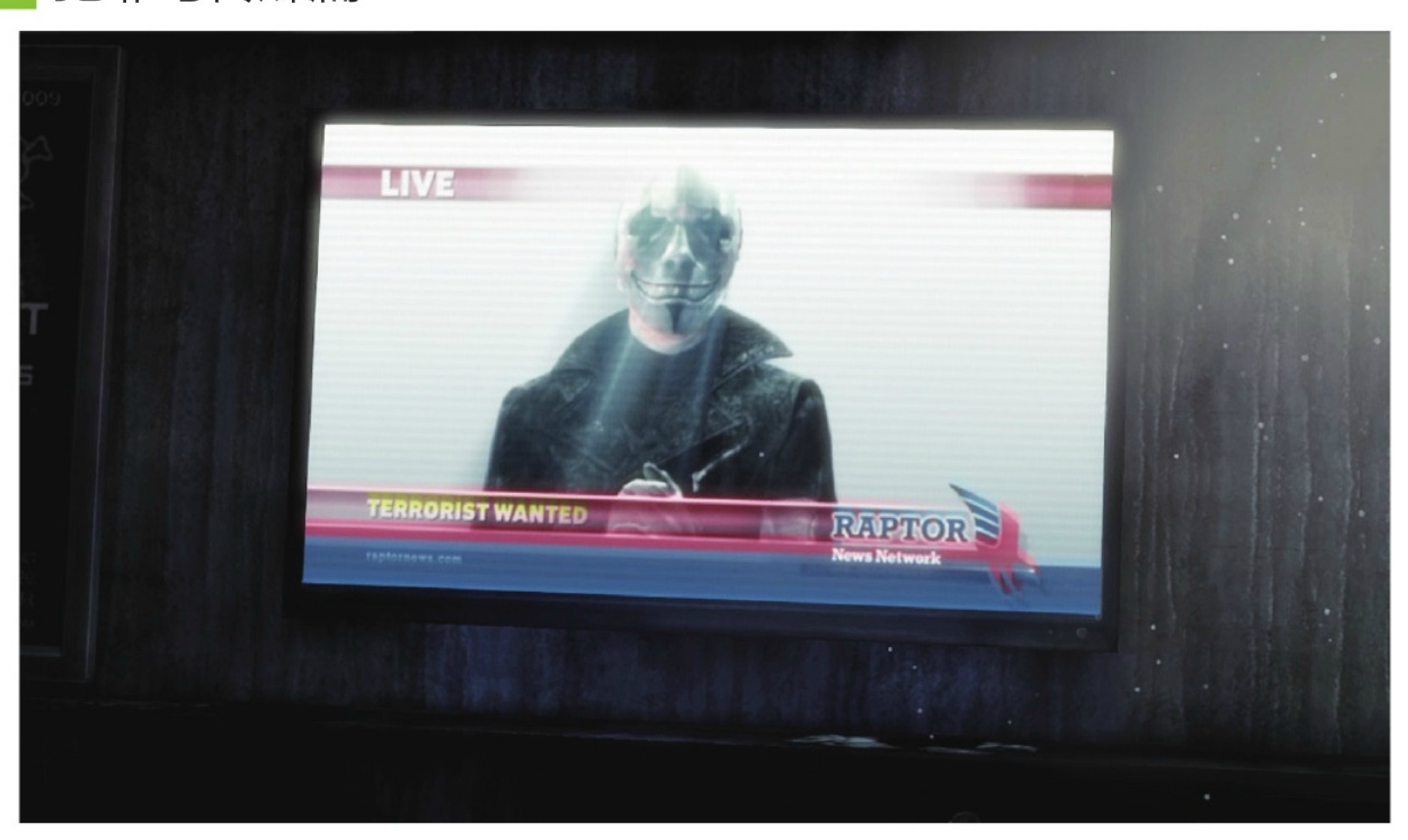
暮菖兰低下头去，叶霖疑心她哭了，但她很快抬起头，露出了微笑："总会有希望的。"

说出这句话的时候，她觉得身上暖暖的，充满了力量。

虽然那个人……永远不会回来，但是他的这句话，将一直陪着她，和那把沉重的断剑一起。P

游戏的原型与映射（三）

犯罪与传媒篇



■湖南 Dawn

犯罪组织的成员享受着非法的权力快感，一种男性特质的亚文化使人迷醉，同样，传媒透露给人们的也未必全然是清清白白的真相。

犯罪组织

治安系统还有公休假，而邪恶无眠，与犯罪者的战争是无法回避的永恒命题。

关于犯罪的起源，社会控制理论认为人类具有自私的本性，失范行为经常是出自逐利和寻欢的本能。社会通过依附、责任、投入、信念4种纽带，内外兼修地束缚人们的这种犯罪本能。当社会对个人的控制力减弱，尤其是在旧有约束秩序瓦解的社会转型阶段，犯罪往往进入多发期，而到了混沌的大灾变时期，犯罪还可能被冠以“为生存而战”的名号。

按照社会学家默顿的观点，越轨行为是经济不平等和缺乏机会平等的副产品，尖锐的贫富差距导致阶层分化，以非法手段获取暴利和地位尊重是最主要的犯罪诱因。这种暴利往往首先来源于走私和贩售官方垄断或限制使用的消费品，从私盐到私酒再到毒品，暴利商品从必不可少的生活必需品到易于造成生理成瘾的致幻剂，如《猎魔人2》中的


▲现代西方国家中，部分犯罪者经常声称自己是在“革命”



▲枪在手，钱我有，确实不平凡，但暴毙街头的结局几乎是在这儿等着你过来



▲《蝙蝠侠》系列中的小丑，其犯罪近乎行为艺术了



▲依托垄断性的媒介资源，仅仅报道一面之词，不给当事人发声的机会，别有用心地去诋毁人物，这叫做破坏游戏规则


▲日本不少黑社会成员们认为自己继承了高贵的“武士精神”，要保护弱者，制服强者

▲有犯罪团伙就有卧底警察，这便是道高一尺魔高一丈



▲媒体报道界定了我们对环境的印象，这叫“拟态”，号外想要大卖，头版头条得有个耸动的标题

“焚香”，《马克斯·佩恩2》中的“瓦尔基里”，《赛博朋克》中的“脑舞（Braindance）”。

更为普遍的收入是敲诈“保护费”，西西里岛的黑手党这种老牌黑帮的崛起，正是在政府公权力未能正常地维持局面时，能罩着按时缴费的穷人会员，又能在这个过程中盈利——甚至获得地区范围的尊重。此时，黑帮实际上替代政府为民众提供了抗风险的能力，维持着一种灰色的地下秩序。根据学者吴思的“血酬”理论，民众为这种服务支付的是不给钱就让你没法过下去的“血酬”。在获得“血酬”后，黑帮建立起与受保护者有较高“共容利益”、又具有较强排他性的垄断秩序，这是黑帮从事其他经营活动的最基本的资本积累。所以，有时候反黑难，因为打击的可能是一个地区群体的利益，这也为警方中的腐败分子纵容甚至勾结罪犯提供了土壤——在《侠盗猎车手——圣安地列斯》中，坏警察Tenpenny和Pulaski甚至坐收CJ搏命拿下的血汗钱，简直是白吃黑。

君子尚且爱财，何况长期的贫穷必将带来社会排斥，大家都不带你玩儿，瞧不起你，这种地位歧视比利剑更伤人。游戏《热血无赖》的车载电台“H-Klub”中有首《My story》，描述了某社会失足青年对涉足江湖初衷的回忆：“小的时候，家里实在有够没钱，书都不能念，只能在街头晃了半天。晃了半天，发现干脆加入黑帮闯出我的天……”因为被相对剥夺（Relative Deprived），于是抱团转而剥夺他人，对于失爱群体而言，黑帮比丐帮更具致命的吸引力，正是因为他们能支付廉价的成本加入一个庇护性组织，依托组织能享受低档的非法权力，能“看到谁不爽就打就骂，不管三七二十一，谁挡我就让他好看”。刀口舔血的江湖生活给血气方刚的年轻人带来爆表的荷尔蒙刺激，《热血无赖》中的马杰基就立志于此——即使充其量仅仅是再底层不过的“古惑仔”。

在亚洲文化圈内，这种刺激又披上了“义”和“勇”的包装，就如电影《艋舺》中，“蚊子”对“和尚”说：“你以为你混的是黑道，其实你混的也是友情，也是义气。”在这种古怪气场的感染下，连卧底警探都往往很难做到河边常走而不湿鞋，例如《热血无赖》中的沈威警官和《如龙4》中的新井弘明就曾有《无间道》中的陈永仁式迷茫。

于是，在“义气”的幌子下，犯罪又似乎成了一种美妙的生活方式，融入了冒险、刺激、权谋和哥们儿义气等价值观——就像我们在游戏中玩到的那样；有时不仅如此，还融入了赛车、探险、经营、博彩、摄影、健身、化妆等要素，就像我们将在GTA5中玩到的那样——区别在于，亚洲的黑道题材游戏继续鼓吹所谓义气，以及其对会员的关怀，比如“如龙”系列就反复渲染草莽英雄强壮的男性魅力：你看那秋山骏去放高利贷时，言辞语气就好像自己是搞民间借贷的救世主一般。倒是欧美的黑道题材游戏大多干脆放弃美化犯罪的努力，当你在犯罪的时候就是在犯罪，炸车劫镖数钞票，暗杀贩毒抢地盘，就是玩世不恭，就是为钱卖命，干嘛故作正经。

游戏对犯罪行为的展现所引起的争议，一如小说与影视剧，不过有趣的是，据美国德克萨斯州大学2012年的一份研究报告显示，暴力游戏实际上可能促成了暴力犯罪率的下降，玩家的侵略性在游戏中得到释放，放下鼠标键盘，就会“老老实实地与生活肉搏”。

事实上，当法治的阳光逐渐普照这些阴暗的角落，黑帮便不得不收敛行为。在明处，将社团打造为公益组织，频施义举，如在1995年日本阪神大地震时，山口组及时赈济灾民，甚至将老本都掏了出来，到2011年东日本大地震以及福岛核泄漏危机时，日本第二大黑社会组织“住吉会”又有多人参与核电站内的抢修（但在人员派遣上中可能存在黑社会式的胁迫）；在暗处，则洗白上岸，吸收商业和管理才俊吃专业饭，转为本分的企业经营，像电影《黑社会》中的金牌马夫吉米在业余时间进修MBA，原因就在于如今“刀口钱不好赚啊”。不过，黑帮游戏作为爆裂热血的江湖童话，如果完全也照搬现实，基本没有“打”的这个环节，你还会玩吗？

规则是人定的，那么与规则的距离

也是可以玩味的。如今黑帮题材游戏的制作人，往往会摆脱黑白二元对立的窠臼，更多地深化为反传统英雄在灰色地带的困局中游走——这也是“黑色电影（Film Noir）”的主题之一，可以由此洞见真实的人性。而知名影评人周黎明更是认为，这种“游走”亦能“折射犬儒时代模棱两可的道德观”。进入21世纪以来，以诺兰的《蝙蝠侠——黑暗骑士》系列为代表，就连超级英雄们也从酣畅淋漓打怪打坏人的面具斗士，变成了在法律、道德、群体舆论间走钢丝的苦哈哈的人。法外制裁的超级英雄凌驾于法律之上，能力越大，越界越易，只有良心才约束着其失控与否，蝙蝠侠们受到执法者的怀疑乃至民众的不待见倒也正常，而在游戏《不义联盟——人间之神》中，超人甚至干脆站到了全人类的对立面。

或许是读者/观众/玩家的口味已经时过境迁，与其他艺术形式一样，如今游戏也常常避谈黑道角色非正义的本质，而以“生活所迫”来为其正名，透过浓浓的人情味，似乎一切劫掠行为都能被理解和原谅，就好比如果将《教父》极力简化，这部名列世界上“最伟大电影”之一的作品，只是“缓缓道来某个男人如何用其一生照顾妻儿家人的故事”。暴力社团的极端放大是全球性恐怖组织，然而即使彪悍如《使命召唤——黑色行动2》中雄踞也门的反美恐怖组织“唤心之日（Cordis Die）”，其首脑劳尔·梅内德斯也不过是个为帮老妹复仇而向美利坚宣战的妹控罢了。

传媒偏差

如果我们也像三体人一样，以不加密的脑电波形式交流思想；如果真相就像空气，一样无处不在，大家不懂权谋，童叟无欺——那么科技树中压根就不会有新闻这一行当。

空气无价，真相有偿，在那些实行新闻封锁和媒体管制的威权主义国家里，真相成为一种稀有的国有资源，被用来为进一步深化国家目标服务。最大程度的信息公开就别奢望了，取而代之的可能就是戈培尔主张的洗脑策略——“不断重复有效论点，谎言要一再传播并装扮得令人相信”。就如《半衰期2》中，我们就能通过遍布17号城市的广播反复听到布林博士苦口婆心的劝谏——“你已选择，或应要求移居到我们目前最好的一个城市中心区，我们的恩主对城中的一切提供了周到的考虑。”

作为纳粹的宣传部长，戈培尔得意地叫嚣：“谎言重复一千遍就会成为真理。”不管你信不信，反正很多人是信了。然而，在特殊环境下，这也可能是一种明哲保身的策略，心理学上有个名词叫“人众无知（pluralistic ignorance）”，指人们因担心被孤立甚至打击，唯恐自己成为唯一看穿皇帝新衣的实诚人，于是察言观色，从其他人的反应中去寻找线索并加以模仿，这种态度进一步内在化（internalization）后，久而久之连自己都信以为真了，而对这一社会心理学现象加以利用，就能炮制出一个军国主义帝国。

话说回来，在传播学上，受众研究是一个纠结的领域：依循媒体发展和理论面世的时间线索，分别有你说什么我都信的“皮下注射模式”、他们信我才信的“二级传播模式”、我想信所以信的“满足模式”、我们信我也信的“接受模式”、我不信你也别信的“解释模式”。受众模式理论成熟的历史，其实也是我们从小到大媒介观的变化历史。现实中的受众态度当然不能一概而论，不过不同的阶层或集团却始终致力于将其统一到某种传播模式的旗帜下来，这就是宣传和新闻的战争。

关于“宣传”，国内媒体常常“Propaganda”和“Propagate”傻傻分不清楚，在西方媒体的语境中，前者更有灌输的意味，后者才指的是中性的广而告之。在当前公民意识逐步增强的背景下，“宣传”经常被认为是一个居心叵测的政治词汇：宣传是通稿，宣传是背书，宣传是弘扬，宣传是教化，宣传是贯彻的前提，宣传是落实的基础。但实际上呢？宣传就必然是这些内容么？一概而论，在中文语境中不作清楚的区分，是会留下隐患的。

无论是现实世界还是游戏中，“Propaganda”式的宣传可能很矫情，可能很圆滑，但必然是能自圆其说和不容置疑的，新闻的真实价值也就往往不得不让位于这种宣传效应。以鲜血捍卫



▲如果没有小蒙罩着，美女记者能在挖掘真相之路上走多远？

▲戈培尔论谎言：“即使一个简单的谎言，一旦你开始说了，就要说到底。”

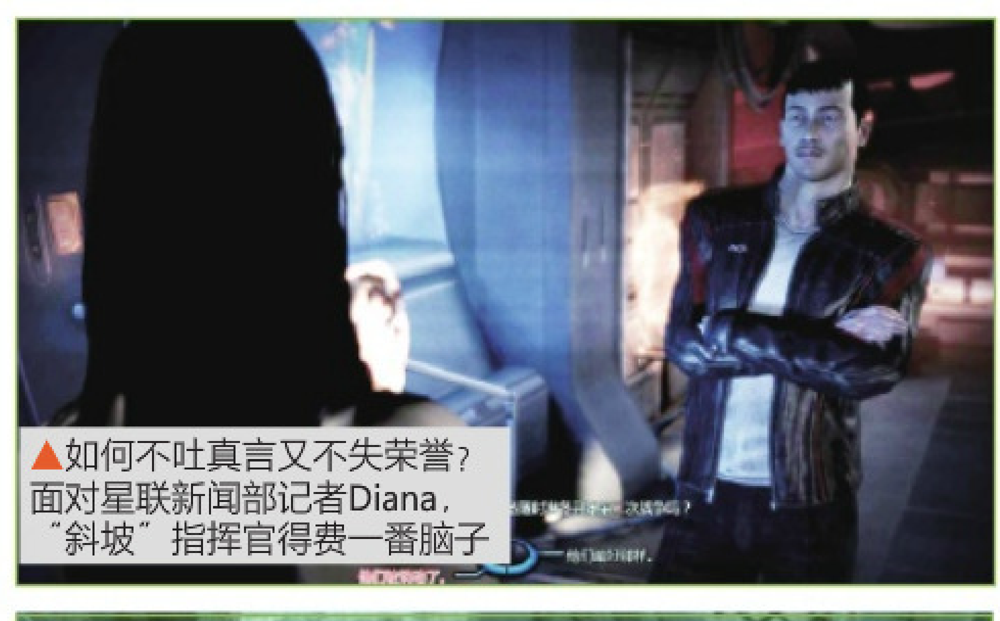

▲“人民群众，舆论媒体，都期待着真凶被绳之以法。”

报道，凭良心揭露真相，这是每个记者都应具备的操守，但在审查重压之下，很多记者是空有良心，个人却不具备突破的力量。就像《星际争霸2——自由之翼》中官办电视台UNN播报新闻那样，前方记者Kate Lockwell一有播报对当局不利的新闻的苗头，自诩“真相代言人”的主播Donny Vermillion就会挺身而出，啪的一下掐断信号。而反过来同样如此，在《猎魔人2》第二章蓝衣线中，吟游诗人丹迪里恩到了科德温帐外，习惯性地写讽刺亨赛特国王的诗歌，而杰洛特就直言不讳地讽刺，这是另一种兜售，甚至有哗众取宠之嫌。

除了权威，新闻记者也常常要对抗巨型商业传媒集团。法兰克福学派的老学究们批判娱乐行业过于追逐利润，对消费者进行更加精微的心理剥削，其粗制滥造的娱乐文化会逐步腐蚀个人独立思考的能力，于是《神秘海域》中Drake的准女友Elena——一档考古真人秀节目的外景主持人——就躺枪了。作为重要的“渠道型媒体”，传媒集团更掌控着无人可敌的话语权，就如“新鬼泣”中魔族头头Mundus操纵着猛禽新闻公司（Raptor News Network），他说Dante是个吸毒小痞子，Dante除了怒而杀向电视台讨个公道之外毫无办法。出于对传媒集中化的担忧，民众可能会呼吁国家维持一个强大的公共广电部门进行管制，但下一个问题又来了，谁来管制管制者呢？在很多国家，这个部门又摇身一变，成为了政府的宣传工具。更有甚者，在一些游戏设定的极权国家中，新闻记者追寻真相，历史老师讲述历史，作家文人写点真话，电影导演拍摄现实，“轻则犯下了思想的错误，重则走向了犯罪的道路”（韩寒语）。

在现代文明背景下，欲求国祚长远，则需尊重民意，并提倡自由理性的讨论，绝不能因大多数的沉默而沾沾自喜。越多审查，则越多对自由的诉求，甚至促成矫枉过正的极端局面。掌权者担心谣言流传，更担心谣言其实言中不堪曝光的真相。要是一个真相就能将帝国摧枯拉朽，其所挑战的对手其实就是虚弱的。这真相是《饥饿者游戏》里13区的存在，是《超越善恶》里海力斯星球政府的反人类罪证，是《丧尸围城2》里丧尸出笼的人为因素，是《孤岛惊魂2》里中非某国军阀混战的乱局，是《自由之翼》里哈吉星殖民地上反叛军的揭竿而起，是《合金装备2》里全球反“合金装备”框架协议下新机型的秘密开发。这些揭露报道的出炉，采访者无不经历了血与火的试炼。以命相搏获取真相，绝不比攻城略地要轻松简单，传媒难免会有偏差，但因为这些人的努力，人们至少能看到两方面的偏差，更何况无论在现实还是游戏中，都存在着一些能够超越立场，游走在权威与民粹之间的记者。

下期前瞻：人类从未停止改造自身的步伐，在肉体上逐步强大，却难以逃脱精神层面的困局，请看（四）进化与困局篇 P



▲如何不吐真言又不失荣誉？面对星联新闻部记者Diana，“斜坡”指挥官得费一番脑子



▲谁都会有打破陈规的调皮因子，就连赫敏也不例外



▲自觉被相对剥夺的群体会转过来狠狠地盘剥他人



▲《神秘海域》中，Elena本是娱记，后来被跟拍对象拖下水，就瞬间变身战地记者



▲“浮夸！在香港藏枪要判七年监禁。”

丧尸游戏的正确打开方式

从《死亡岛——激流》与《行尸走肉——生存本能》说开去



■重庆 木然

在认识某事物之前，我们的期待值高低可能会影响我们的看法——这可能就是一道关于“巧克力味的屎”还是“屎味的巧克力”的辨析题。

在玩过《死亡岛——激流》与《行尸走肉——生存本能》这两部近期面世的丧尸游戏以后，我对题首那句话有了更深的体会。前者我抱着极高的期望去尝试，结果不太理想，但好歹通关了；后者我以对待渣作的预期开始流程，感想就是——不不不，好像连巧克力味儿都没有，它不仅是渣作，而且毁掉了我容忍渣作的能力。一个庸俗空洞的作品披上了人气漫画的外衣也不可能成为神作，就好像屎外面涂上了巧克力依然是屎，是个正常人就不会去吃。

抱歉，原谅我的粗俗。我只是后悔在安装《行尸走肉——生存本能》之前卸载了SSD里的《死亡岛——激流》。幸运的是，在被前者恶心到以后，还有《死亡岛——激流》这样的作品可以抚慰我受伤的心灵，让我不至于对丧尸题材的游戏失去信心。

丧尸游戏的正确打开方式

“激流”未必给业界带来了多少启发或创新，排除充满文艺范儿的预告片，它的主要魅力还是来自于沙盘要素。IGN指出它的主要缺点是“剧情不给力”，其实无可厚非，沙盘化难免会使故事性变得薄弱，主线剧情大致可以用“免疫病毒的主角（们）带着一群幸存者从一个岛杀到另一个岛最后消灭了罪魁祸首并逃出生天”来概括。一方面它是对《死亡岛》的一个补完，另一方面又为新作（2代）埋下了伏笔，而且照它目前的销量成绩来看，续作已是铁板钉钉。

游戏的主要舞台是帕拉纳岛与亨德森岛，前者以热带丛林为主，后者则是类似欧洲风格的滨海城市，两个岛屿均具备一个小镇的规模，再加上游戏有



▲就这样干掉了最终Boss哈洛



▲《激流》的远景表现不错



▲人物建模近看则惨不忍睹



▲中国小刀妹的技能加成很好用


▲自己DIY主流或非主流的武器斩杀丧尸，一直是《死亡岛》系列的玩点


▲《激流》的技能树使玩家定制个性化人物成为可能

意限制玩家的行动力（丧尸多、传送点少、交通工具可通行的区域少），使得地图跑起来比看上去要感觉大一些。这样的做法虽方便，但有时也会令人不胜烦躁，而且别扭的操作感（或许是为增加真实性而设）与复杂的地形之间经常发生矛盾，有损玩家游戏的心情。

当然，绝大多数时间我还是带着愉悦的心情去看待“激流”的。它的与众不同之处在于它没有落入“丧尸无双”的俗套，尽力淡化了枪械的元素，把近身肉搏作为主要的战斗方式，这让整个游戏的节奏一下子慢了好多！虽然开始很不习惯，总是扑街，但是随着流程进行和经验累积，这种风格逐渐呈现出它的特色：角色的成长性与自由定制改变了以往的固定模式，你可以选择拍死、电死、烧死、毒死他……哦不，它们——而不是总得依赖子弹。

“激流”还有一个特点便是大量的支线任务与各式各样的NPC。如果你不急于打通主线的话，地图各处都有等着你来营救或帮忙的幸存者。完成他们的请托可以得到许多意想不到的收获（有惊喜也有惊讶）。令我印象比较深刻的是那个让你跑腿找他的摄影机和剧组成员的电影导演，虽然摄影机和电池失而复得，但他的员工却全部丧尸化。事后路过哈莱村时你还会遇到这位导演，他在某个房间里关了一只暴徒让你杀，自己则在屋顶上拍摄——电影人的敬业精神由此可见一斑，尽管做法不太地道。

在游戏中你可以获得许多探索的乐趣，有些和主线毫无关联，有些是主线的附属或延伸，这种对细节的执着说明“激流”是一款有诚意有节操的游戏。在丧尸题材被滥用的今天，它不能免俗，却也不至于令玩家感到无聊。“激流”勇退，再掀新涛，未尝不是一个好的方向。

丧尸游戏的不正确打开方式

我对《行尸走肉》了解有限，无论漫画还是电视剧，这避免了我从一个粉丝的角度去评析它。遗憾的是，这款游戏的最大亮点正是电视角色原声配音——对于没看过TV版的玩家来说，它的其他优点几乎是寥寥无几。也许当初Terminal Reality把“生存本能”的背景设定在《行尸走肉》的故事之前是正确的，因为它毫无疑问是对这部人气漫画的侮辱。

难道作为前传游戏就不需要剧情了？游戏制作者看来很同意这一点，而且还要再补一刀：“它不仅是前传，而且是FPS哦！要剧情作甚。”总而言之，游戏突兀的开场马上将我们带入了尸海之中，还没搞清是怎么回事我就倒在了地上，被赶来救援的大叔一枪解决——原来“我”不是主角，“我”的儿子才是。可是那个怎么看都不带感的大叔脸少年和“激流”里四位个性迥异的主角一对比，几乎高下立现。好吧，这是FPS，反正也看不到自己的脸，但是粗糙的建模与劣质的场景又一次瞎了我的狗眼——虽然是漫画风格，但是Terminal Reality对画面的敷衍简直令人发指。游戏里唯一让我感到顺眼的NPC只有主角的老哥莫尔，至于丧尸，撞脸撞衫多了不说，一个个长得就像做残了的玩具一样透着一股塑料味儿，完全没有作为暴力美学与器官学载体的觉悟。我认为美工在给丧尸绘制面部模型的时候一定没有参考TV版《行尸走肉》，那种“化神奇为腐朽”的化妆技术，才是他们应当效仿的目标。

“生存本能”的流程主要建立在一个据点到另一个据点的求生旅行上，每到达一个地区，你必须完成规定的任务才能离开。“生存本能”将求生游戏变成了潜入游戏，一旦你触碰警报或发出声响，马上就会吸引一大帮丧尸来袭，正面对敌时生涩的手感也把一件本可以很热血的事变得无聊而枯燥。每次施放处决技时给出的特写镜头初看很给力，但是次数多了以后就会渐渐被音效和贴图的恶心所取代。为了避免GAME OVER，玩家必须小心翼翼地维持蹲伏状态，在尸海中寻找自己的目标——虽然原封不动地照搬了漫画的设定，却没有任何的改进或创新，这也注定了“生存本能”只能是一款小众游戏，除了铁杆“尸迷”，我找不到任何值得推荐的人群。

“生存本能”没能让我坚持到通关，因为它过于冗长无聊了。同“激流”有些类似，制作组通过种种限制——丧尸多、汽油少、枪械禁止、路上诸多繁杂的小任务——来拖延玩家的游戏时间，但在单一的玩法下这只是在挑战玩家耐心的极限。我不止一次地质疑是不是我打开这个游戏的方式不对，几方对比后现在看来，应该只是动视和Terminal Reality的脑子进水罢了。

丧尸游戏应当如何打开？

截稿前我正在玩《生化危机——启示录》，这又是一款线性剧情的丧尸游戏，与“激流”和“生存本能”相比更注重故事，而它也成功通过了市场和口碑的考验，由此可见，丧尸游戏仍有开发空间。“启示录”选择了回归传统，在风格上向一代靠拢，继续让玩家接受幽闭恐惧症与弹药不够用的折磨。此外又大胆启用新病毒、新角色与新剧情，通过几条互相关联互相补完的故事线来叙述一个巨大的阴谋。虽然是外传性质的作品，但感觉上更像是脱胎换骨的初代《生化危机》，没有革命式的创新，却足以吸引玩家。

丧尸题材文艺发展到今天，已经进入了一个越来越多元的阶段。迈克尔·杰克逊的《颤栗》MV告诉我们丧尸不仅可以跳舞，还可以跳得很带感；亚历克斯·嘉兰的《惊变28天》让我们认识到健步如飞的丧尸有多么恐怖；威尔·史密斯主演的《我是传奇》中展现了丧尸身上尚未泯灭的人性；安德鲁·柯里导演的《僵尸人FIDO》更是构建了一副丧尸与人友好相处的和谐愿景。除了没有让贝爷示范如何切掉丧尸的头然后把它当成嘎嘣脆吃掉以外，丧尸世界几乎无奇不有。

将丧尸作为恐怖符号的做法似乎已经落伍，它作为反社会产物，更多的是拿来跟人类对比，并以此反讽“万物灵长”的种种劣行。在我所接触的丧尸游戏中，几乎都少不了一个幕后操弄的大反派，如“激流”中的瑟伯，“启示录”中的摩根，他们具备阴谋家的面孔与心计，并集合了人性中相当多的阴暗面，最后都理所当然得到了一个凄惨的下场。剧本这么写当然没问题，但把灾难或悲剧的发生归咎于某个人或组织，似乎不够内涵，也不够新意。但就目前来说，这个模式既有其局限也有其优点，尤其是幕后黑手这种最终目标的设定会给玩家带来一定的动力，也更容易将前因后果解释得通——早期的丧尸片经典《活死人之地》将丧尸爆发的原因归于天外陨石的辐射所致，这似乎太巧合了。

当我们打开一款丧尸游戏时，心里期待的肯定是被什么即将冒出来的东西给吓一吓，这是恐怖片及恐怖游戏的粉丝的普遍心理。但事实上恐怖感是很难维持的，它属于情绪状态中的“应激”，是机体对紧张刺激的一种适应性反应，在长达数小时甚至是十几个小时的流程当中，长得再奇葩的怪物也会逐渐被玩家习惯，恐怖感也自然容易消失。为了调动玩家的情绪，必须保证这种应激不断，比如以适当的频率给予玩家“惊吓”，或者及时推出新品种的怪物。

关于这一点我认为《生化危机2》做出了很好的示范：游戏中不仅有种类丰富的丧尸、异兽，被玩家打倒的Boss（威廉）每隔一段时间还会进化再生，以更惊悚的造型登场。对比之下，“启示录”的“T-深渊”病毒虽然也给玩家带来不少“惊喜”，却由于回忆篇全由Hunter撑场而留下了瑕疵。当然，这里也不得不提一下《求生之路》，拜其所赐我对那几种特殊丧尸的形状面貌声音特点无一不知无一不详，尤其是每次Tank出现的时候我和基友都会瞬间高潮——这种情绪更接近兴奋而不是恐惧——但是开发者的目的已经达到了：只要使玩家感觉不到无趣，哪怕让丧尸穿着礼服登场都可以。

我期望看到更多更恐怖的丧尸，也期望看到更多除了恐怖之外的东西。据我所知，已经有公司在开发“以将病毒散布到全球为目标”这种反人类反社会的“恐怖主义”游戏了。要我说，只要它不影响到我们起码的社会道德感的话，这主义也不失为一个好主意。打开一个丧尸游戏的方法有千万种，只要找到适合你的，那便是正确的。



▲《生存本能》的“旅行设定”其实相当鸡肋


▲《生存本能》的丧尸建模毫无诚意


▲虽然是漫画风格，但这画面也太……比《激流》还糟


▲游戏结局：主角乘坐的小船漂流到另一岛屿，一行人生“死”未卜

网游单机图共存
欧美单机大作网游化新趋势杂谈



■天津 半神巫妖

欧美单机网游化似乎成为近年的趋势，网游即将消灭单机也成为许多单机玩家的担心。实际上，两者不但可以共存，而且可以相互促进。



▲《魔兽世界》成功背后原因很多

如果说最近十多年间中国单机游戏纷纷走向网游化是游戏市场现状以及国情使然的话，那么欧美单机游戏网游化背后的原因则要复杂得多。

你永远不能单纯地将《魔兽争霸》衍生出《魔兽世界》归结为一两个简单的原因，很多环环相扣的因素隐藏其后——即时战略游戏的衰落客观上不也起了一定的作用吗？

但是，欧美单机中角色扮演游戏的网游化，长久以来似乎离不开一点原因，那就是该单机品牌的没落或者说创收能力不足。关于这一点的例证很多，比如耗资3亿美元的《星球大战——旧共和国OL》以及即将上市的《无冬之夜OL》。这两部作品同为黑曜石制作第二代单机，之后转型为网游。它们可以说是近些年欧美单机网游化的缩影。

抛开《龙与地下城OL》《魔戒OL》以及《科南时代》这样以背景世界观为卖点的网游不谈，单说那些单机游戏的衍生网游，它们无一不在一出生时就被烙上了“拯救失败单机系列”的烙印，而它们诞生的那一刻也几乎同时宣告了其前身单机游戏系列的“死亡”。

这种靠“杀死”奄奄一息的单机游戏来拯救系列的尴尬模式直到最近才出现转机，由《上古卷轴OL》所代表的一个单机网游共存的模式为欧美网游市场带来了一种新的风向标。这一信号也足以引起我们的思考：单机游戏非要等到没落了才想起转为网游么？网游非要杀死“单机母亲”才能生存？单机和网游能否共存甚至一起卖座呢？这种共存模式是否能为走下坡路的欧美网游带来生机呢？

共存模式出现的前提

首先，我们分析一下单机游戏与网络游戏最原始的属性。

单机游戏原本就是为了提供一种属于玩家自己的游戏体验而诞生的。无论是角色扮演还是即时战略，无论是在屏幕上操纵一个单位还是千军万马，游戏核心体验始终是为一个玩家服务的。

在角色扮演游戏中，虽然剧本早已写好，但是游戏往往会提供多种多样的、可能带来不同剧情走向的选择给玩家。从早先的《博德之门》到最近的《质量效应》，玩家也许走向同一个结局，但是路上的风景却精彩纷呈、各不


▲以背景世界观甚至情色元素为卖点的《科南时代》



▲《质量效应》拥有多种选择


▲单挑Boss、怒刷装备如果不奏效，那么就只剩下恶趣味了


▲《星球大战——旧共和国OL》转变为免费模式——游戏背景抵消不了失败游戏模式造成的恶果


▲在游戏内容都被玩透之后，玩家也只能追求这种MOD了

相同。即时战略和第一人称射击游戏就更灵活了——每一个关卡的地图也许早已设计好，但是玩家最先攻击哪个基地以及最先朝哪个敌人开枪总是不同的。由此可见，单机游戏从一开始就注重给玩家一个独特的游戏体验，甚至为了增加重复可玩性而加入多重的选择。

再看网络游戏，其核心卖点也走过了一条变化之路。之所以这么说，是因为最早的一批网络游戏定位与现在不同。比如网络游戏鼻祖级别的《创世纪OL》，在1995年网络游戏刚刚开始成形的时代背景下，仅用25万美元制作的这款网游拥有饮食、时间、法律、资源以及生死五大系统。《创世纪OL》中的这些元素不是噱头，而是真正地形成了一种近乎真实的循环。比如玩家可以杀死一头村庄外的野鹿，这样一来村庄周围的狼群失去食物就会攻击村庄，玩家此时就可以去村里接猎杀野狼的任务了。如此一来，玩家就不只是在玩游戏了，更像是在体验异世界里的生活。《创世纪OL》能够创下无数辉煌的记录，原因或许正在于此，比如某个国外玩家坚持每天8小时在游戏中经营自己的商店等等。

这就是那个时代的网游，它们更多时候是一种对单机游戏的补充——把玩家从单纯的做任务、走剧情中解脱出来，靠无数真实玩家以及完美的生态系统构建出一个虚拟的世界，让玩家生活在其中。这与现在注重打装备、刷Boss的网游形成了鲜明的对比，如果不注重打装备升级刷Boss，现在的"免费"网游如何盈利呢？

以打装备刷Boss为卖点的网游虽然解决了自身盈利的问题，但是却不知不觉地将自己的游戏模式偏激化了。如果早期的网游是一个真人玩家共存其中的异世界的话，那么大家可以冷静下来问自己，现在的网游是什么？很难有人再这么回答了，更多的玩家脑海中闪过的第一印象肯定是升级、副本、装备……

前文提到，近些年大部分单机改编的网游都带有一个先天的属性——取代风烛残年的单机系列。在这种前提下诞生的网游是不可能同单机游戏形成共鸣甚至互补的。充其量也不过是移花接木地还原几个经典人物。玩家对千篇一律的打装备升级刷副本游戏已经厌烦，游戏单纯地借用有影响力的世界观也许一开始可以吸引眼球，但是随着越来越多的玩家发现改编的网游只是沿用了一个世界观的外壳，却没有将单机游戏中的亮点带入其中，他们就不再买账了，失败也就难以避免了。这也是为什么使用了欧美最具人气的《星球大战》背景的《星球大战OL》仍旧难以成功的原因——玩家反感的不是背景，而是枯燥的游戏模式。

因此，游戏厂商开始反思了，连祭出《星球大战》这样的背景都不管用，是该改变这种延续多年的枯燥网游模式了。但是怎么做呢？他们很自然地想到了早期网游那令玩家如痴如醉的游戏体验，下一步要做的，就是如何将这经典模式与当前的盈利模式结合起来。

《上古卷轴OL》——共存模式的试验田

《上古卷轴OL》就是在这样的背景下诞生的实验之作。首先，它并不是来源于一款近乎灭亡的单机游戏，《上古卷轴5——天际》刚刚取得了1700万套3亿多美元的销量。其次，《上古卷轴》系列单机游戏的卖点，恰恰是一种类似于《创世纪OL》的游戏模式——打造一个会刮风会下雨的真实异世界，然后让玩家生活在其中，只不过单机《上古卷轴》里的玩家不能像《创世纪OL》里的玩家那样与其他真人玩家互动而已。这是一个巧合么？很明显不是，《上古卷轴OL》是一个把早期网游体验带回到现在这个时代的最好产品。而这种网游与单机的共存模式，就是网游革新的开始，在《魔兽世界》都开始走下坡路的情况下，网游能否摆脱枯燥的游戏模式重振雄风，这是一次很好的尝试。

现在我们有必要给所谓的共存模式下一个定义：在保留系列单机游戏亮点的前提下，加入单机游戏缺乏的游戏体验，从而使网游与单机之间形成一种互相渗透的关系。

这种共存模式要想成功，最重要的

就是要满足原本单机玩家的诉求。网游之所以要改编单机品牌，说白了就是为了拥有更多的客户群，而原作粉丝无疑是首当其冲的。对原作粉丝来说，他们无非想继续玩到《星球大战》或者《无冬之夜》背景的游戏而已，如果没有单机可玩，那网游也可以一试，但是《上古卷轴》的情况却有所不同。

《上古卷轴》的近2000万玩家绝对会关注《上古卷轴OL》，这批人也绝对是《上古卷轴OL》要尽全力争取的第一批玩家。然而取悦这批玩家却比取悦《无冬之夜》等系列的玩家难度要大得多。网游不好玩，玩家完全可以怒删客户端然后回去继续玩单机，或者等待下一部单机作品的发售。《上古卷轴》系列的玩家其实已经在该系列的单机游戏中享受到了近乎于《创世纪OL》的那种自由的网游体验了。玩家可以打猎、可以烹饪甚至可以盖房子结婚。只不过与真人打造的生态环境相比，单机模式下的这种异世界生活体验有其局限性——玩家即使把溪木镇周围的野鹿都杀光，狼群也不会攻击村镇，更不用说有雇佣你打猎的任务了。单机游戏里真人互动的缺乏，不可能给玩家特别真实的体验。因此《上古卷轴》系列的玩家在长时间游戏后都会有一种莫名的空虚感，也许已经做了几大公会的首领，但缺乏真人交流以及世界互动成为了游戏的瓶颈。如果《上古卷轴OL》能在这个领域有所突破，借助网游的先天互动优势提升玩家的游戏体验，那么大事可成。

随着游戏资料的进一步公开，我们也确实看到了《上古卷轴OL》在这一方面的努力，玩家依旧可以像在单机中那样闲逛、自由探险，但是却拥有了真人同伴；玩家依旧可以像在单机中那样做到各大公会的首领甚至帝国皇帝，但是却拥有了挑战者。也就是说，《上古卷轴OL》在保留了单机游戏那些本来就不错的玩法的同时，往前迈进了一步，解决了单机玩家长久以来的诉求。

其次，网游与单机的共存模式还必须做到尽可能不让网游侵蚀单机游戏的销量。这是一个全新的课题，以往仅有《最终幻想11》等少数案例可循。但主机游戏网游化争取的很大一部分是PC端玩家，情况与本就是PC端的欧美RPG大不相同。比如《星球大战OL》的制作者完全没必要考虑单机《旧共和国武士》的销量是否会受到影响，因为此系列本来就没有单机续作的计划。但《上古卷轴OL》则不同，如果网游只是将单机游戏照搬过去修修补补，很难想象单机玩家会买账。若是下一代的单机不能在网游之外做出具有新意的内容来，网游玩家恐怕也不会回归。玩家总是只有那么一群，网游与单机势必要对同一群玩家展开争夺。所以说，如何做到双赢而非两败俱伤，这也是Zenimax Onilne Studio头疼的事情。

我们先以战斗系统为例来比较一番。众所周知《上古卷轴》系列单机游戏的战斗部分一直被玩家所诟病——毫无打击感的简单砍杀、枯燥乏味的魔法系统等等。《上古卷轴OL》如果不能在这方面有所突破，势必会减分不少，但是如果另起炉灶做一套战斗系统又会失去原作的特色。鉴于此，《上古卷轴OL》采用了第三人称的视角。这种视角更适合网游，使网游与单机版本区别开来，可以提供更加完美的战斗体验。这一设计既提升了网游的战斗体验，又给单机游戏留下发挥空间，可以说是一种双赢的设定。

同类设定还体现在游戏背景方面，共存模式下的网游背景既要贴合单机背景，又要与单机保持一定的〝距离〞，两者不能太过接近（得留下出资料片与修补Bug的缓冲空间嘛）。因此，我们看到《上古卷轴OL》以及《无冬之夜OL》都采取了一种相同的方法——时间错位。《上古卷轴OL》直接把游戏时间放在了单机游戏的1000年前，巧妙地避开了单机中的历史事件以及绝大部分场景。《无冬之夜OL》则是放在了单机游戏故事发生的百年之后，整个无冬城干脆被毁掉了，毁掉了就意味着场景的完全重建，也就避开了与单机游戏的雷同。

共存模式能否成为网游新风向

《上古卷轴OL》试图重建《创世纪OL》中早期网游的世界体验，《无冬之夜OL》则希望将单机游戏中DND独有的战斗体验引入网游之中。它们都是对网游单机共存模式的探索。当今越来越多的玩家追求某款网游的单机版，这一现象证明玩家的诉求是客观存在的。与其等单机死了再以网游改编继续香火，为什么不直接改编热门单机作品呢？单机大作改编网游采取共存模式也许会成为未来的主流，《上古卷轴OL》《无冬之夜OL》等游戏的成败经验将会告诉我们这种模式是否能成为玩家的选择。P


▲单机的第一人称视角代入感极佳


▲在单机的《上古卷轴5》中，玩家制作了很多MOD——为的就是改变单调的游戏体验


▲重现经典DND团队战是《无冬之夜OL》的第一要务


▲《上古卷轴OL》中的大规模作战是单机玩家群体一直向往的


▲《上古卷轴OL》选择了很多从未在单机游戏中出现过的游戏场景


▲奥法瘟疫后〝重建〞的无冬城，丝毫没有单机游戏中的影子了



2013年5月网游测试表

测试时间	名称	状态	开发	运营
2013年5月2日	激战2	首测	ArenaNet	空中网
2013年5月2日	重火力	首次封测	Redduck	腾讯
2013年5月4日	金刚之印	封测	天高网络	天高网络
2013年5月6日	霸三国	首测	腾讯	腾讯
2013年5月7日	剑灵	内测	NCsoft	腾讯
2013年5月8日	颓废之心	终极封测	Stairway Games	迅雷
2013年5月9日	藏地传奇	首测	网易	网易
2013年5月11日	NBA2KOL	公测	Visual Concepts	腾讯
2013年5月16日	圣斗士星矢	公测	完美世界	完美世界
2013年5月16日	新天堂2	公测	NCsoft	腾讯
2013年5月16日	永恒冒险	核心首测	KOG	搜狐畅游
2013年5月17日	裂天之刃	正式内测	乐乐堂	中青宝
2013年5月17日	天骄3	终极内测	目标在线	光宇游戏
2013年5月20日	光荣使命	终极封测	巨人网络	巨人网络
2013年5月22日	上古世纪	首测	XL GAMES	腾讯
2013年5月22日	笑傲江湖	传剑内测	完美世界	完美世界
2013年5月23日	新大话西游3	内测	网易	网易
2013年5月24日	兵王	内测	巨贤网络	中青宝
2013年5月24日	梦幻隋唐	首次封测	天上友嘉	泥巴网络
2013年5月30日	黑金	品鉴封测	蜗牛公司	蜗牛公司



月评

经过4月的大爆发，5月的客户端网游测试数量明显回落，总测试量在60款左右，若是剔除那些一月多测的刷榜游戏以及旧游戏的资料片，本月开测的游戏数量不足50款，而首次开测的游戏更是不足10款，在5月11日至15日的近一周时间内甚至无一款游戏开测，算是上半年比较冷清的一个月。

不过新游测试少并不意味着5月网游没有大作。与之前几个月百家争鸣所不同的是，本月的新游戏测试基本集中在几家游戏大厂身上，6大网游巨头合计有30款游戏进行了形式不同的测试，占本月测试游戏总量的50%以上，而在上个月这个比例仅为36%左右。腾讯借助4月底的"UP＋腾讯游戏2013年度发布会"之势在5月继续霸占网游测试榜，共有多达8款游戏在5月进行了不同形式的测试，与上月的测试数量齐平，其中既有《上古世纪》《霸三国》等作品的首测，也有《NBA2KOL》《生化战场》等游戏的公测。其他游戏厂商如完美世界、网易、金山等也都有吸引眼球的新作亮相。二三线游戏厂商虽不甘落后，但在5月明显有些劲头不足，只是拿些老游戏出来一再测试。

通过近期统计可以看出，几家游戏大厂对自身产品线都有比较周密的规划，无论市场风云如何变换，它们总能保证旗下有一定数量的游戏进行测试，从而维持玩家对自身的持续关注。相比之下中小厂商由于营销成本等原因，或是改头换面进行长期测试，表现在测试表上就是老游戏每月一测；或是在某段时间内集中进行营销宣传，表现在测试表上就是新游戏一月多测。其实如果游戏本身质量低劣，无论是哪种刷榜方式都无法拯救游戏的人气。P



▲随着A字母打头的《上古世纪》开测，无论是游戏测试数量还是开测游戏知名度腾讯都是5月霸主



开发 Visual Concepts　运营 腾讯游戏　状态 公测

NBA2KOL

两种玩法满足不同需求，腾讯运营保证随时能组到人，当然还有花样繁多的收费项目。





NBA2K系列作为2K Sports著名的篮球游戏品牌，其单机作品一直口碑不错。此次与腾讯合作推出的网游在许多细节上都保持了系列的特色，球员职业生涯模式、NBA对抗赛等玩法都没有辱没NBA这个噱头。除此之外腾讯还将国内玩家比较熟悉的街头篮球模式整合进游戏之中，更丰富了游戏的玩法。只不过两相整合之后的游戏风格不够统一，总有些不伦不类的感觉。另外游戏大多数模式都需要与真人玩家对战，缺乏单人模式也是小小的遗憾。

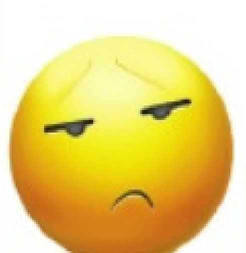
开发 蜗牛公司　运营 蜗牛公司　状态 封测

黑金

激活码营销已成往事。光以本作游戏现在的完成度，还是别让太多玩家知道为好。



作为蜗牛公司近期的重头产品之一，《黑金》封测服人气不低，但游戏Bug也同样不少，NPC消失、人物卡死等问题严重。此次测试只开通了两大阵营的4个职业也暗示游戏的完成度还较低。新手任务比较丰富，但模仿《魔兽世界》的痕迹还是有些明显，而且任务之间缺乏连贯性，代入感欠佳。游戏采用非锁定的战斗系统是本作最大的亮点，大大加强了打怪的趣味性，但现阶段职业平衡还存在严重的问题，使得PK常出现一边倒的局面。总之在游戏的优化完善方面开发商还有许多事要做。



开发 天高网络　运营 天高网络　状态 封测

金刚之印

时过境迁，“虚幻3”引擎已经由高画质的代表转变成了画面粗糙的代表。





本作号称使用“虚幻3”引擎开发制作，但实际游戏画面却并不令人满意。无论是角色的衣着装备还是场景中的建筑树木，建模都比较粗糙，没有精致的感觉。在如今的时代，“虚幻3”引擎若非经过细致的优化，在画面表现上已优势不大，以此为宣传口号已经没有吸引力。除画面外，本作在其它方面也给人诸多粗枝大叶的感觉，无论是故事背景的设定，还是人物技能的安排都让人感觉似曾相识，副本系统虽有一定的新意，但乏味的战斗方式让这唯一的亮点也黯然失色。



观点

股市独苗中青宝，雷人营销何时消

■北京 一丝blue

仔细观察今年以来的每月新网游测试表，不难发现国内几家网游巨头的游戏测试都具有一定的规律性，每月都少不了腾讯、网易等公司的身影。在这其中，还有一家公司也非常稳定地以每月两到三款游戏的测试比例不断地出现在我们眼前，它就是中青宝。

中国网游企业揭牌上市的不少，但却没有一家企业登陆国内的A股市场，结果让2010年才上市的中青宝阴差阳错地成为了“国内网游第一股”——而它登陆的还只是创业版而非A股。然而登陆股市并没有让中青宝的业绩突飞猛进，却将它逐年下滑的企业财报披露无遗。自上市至今，它依然徘徊在二线网游厂商的边缘，无法走出自己画下的怪圈。

上市之初，中青宝的头顶拥有许多光环：政府背景、民族文化、红色网游等等宣传口号让公司吸引了许多投资机构的目光。细数中青宝的产品线也可以发现，它很可能是国内唯一的一家从未代理过海外游戏的上市网游企业了。它旗下的游戏不是自主研发就是其他国内同行的产品，可谓是自始至终地贯彻了民族网游的宗旨。另外，它旗下多款游戏都打着红色网游的旗号，从《亮剑》《抗日》到《抗日英雄传》《保卫钓鱼岛》（页游）等都属这一类型，据称其公司内部还有一个专门的红色游戏部门专项负责相关产品的研发运营。

走民族网游与红色网游路线只是中青宝的一个侧面，它的另一面却是不断让人跌破眼镜的雷人营销手段。最近的案例便是史玉柱在“退休”之前抛出的《屌丝Online》营销。当公众对《屌丝Online》所指的游戏猜测纷纷之时，中青宝已经迫不及待地跳出来将自己的新作游戏《兵王》冠以“屌丝网游”之名，并注册了《逆袭Online》的网游标题以为呼应。事实上《兵王》这款游戏便是巨人旗下的巨贤网络开发，交由中青宝运营的。中青宝借史玉柱上位营销也算是资源的合理利用。如果说这次屌丝营销至多是打擦边球，还不至于太过低俗，那么诸如2012年中青宝邀请陶宏开作为《亮剑2》的首席品鉴师，甚至在那年年初邀请高僧为网游开光的种种事件，则着实令看官瞠目结舌。而当这些炒作再与中青宝董事长兼总经理李瑞杰的动粗打人新闻结合在一起的时候，这家公司在大众心中的形象到底已经变成什么样了呢？

虽然中青宝对炒作事件都矢口否认，称开光事件未经管理层批准，称陶宏开事件完全是第三方公关公司的安排。但玩家用鼠标投票，市场用数字说话。无情的业绩报告一再表明，中青宝的民族网游路线并没有得到市场认可，其雷人营销方式也是饮鸩止渴，虽然博得一时关注，却损害了公司的长期形象。同行史玉柱虽然也被玩家痛批“吸金”“博彩”，但至少人家游戏素质过硬，得到了市场的认可，然而中青宝运营游戏几十款，却至今没有一款核心向的游戏为公司带来长久而稳定的收益。所谓的红色网游多是挂羊头卖狗肉，游戏内容乏善可陈，雷人程度甚至可比肩某些国产抗战电视剧；公司的其它产品也多是山寨模仿且常常邯郸学步，如今年初由旗下跳跃网络开发的MOBA游戏《300英雄》，游戏开测没多久便卷入动漫人物侵权旋涡，几近停运。

作为一家网游企业，最重要的核心竞争力便是优质的游戏。没有好游戏在手，其他一切的手段都是徒劳。红色网游的官样文章不知是做给谁看，总之玩家并不买账；雷人的营销手段一再突破下限，却只是成为网民茶余饭后的谈资，没能为公司带去任何收益。自今年以来中青宝又盯上了方兴未艾的手游市场，但手游产品的竞争更惨烈，风险更大，若是中青宝仍然以做客户端游戏的态度去做手游，前途着实难料。

现在的中青宝犹如一个虚胖的巨人，其股票市盈率已经高达150，相比之下巨人、完美等企业的市盈率都不超过10。中青宝上市时重要的股东中青联创早在2012年就已经全部抛售了手中的中青宝股份，如今的中青宝虽然仍挂着“中青”二字，却早已不再是团中央的“宝”了，在这样的情况下，是否还要坚持红色网游＋雷人营销的荒诞组合，也只有留待中青宝自己去思考了。



▲在舞台上Cos动漫人物自然没关系，但在游戏中使用动漫人物那就有版权问题了

星光璀璨
——小记2013《英雄联盟》全明星赛

■晶合实验室 Joker



整装待发的中国明星队（左起：PDD、诺言、若风、微笑、笑笑以及教练）

塞翁失马焉知非福，毕竟全明星赛牵扯到短时间内新队友的配合，并不代表一支战队的真正实力。比赛已经落下帷幕，各个队员也回到自己的队伍开始了新的训练。一切并未结束，向前看，改进自己的不足、我们终会重回世界之巅！

如果你喜欢篮球，喜欢NBA，那么对于每年一度的全明星周末就一定不会陌生。这是一个属于所有球迷的饕餮盛宴，在常规比赛中不可能并肩作战的明星选手在这个特定的时间段内，将会成为同仇敌忾的战友，共同面对对面那群同样是临时混搭的战士。对于普通观众来说，能在一天之内看到全联盟最强的选手同台竞技，无疑是幸福的。这种据说最先是由美国职业棒球联赛举办的嘉年华式的比赛，已经被众多职业联赛所效仿，而其本身宣传效果十足又让群众喜闻乐见，这种双赢的局面自然也受到众人追捧。

而作为一个美国本土游戏公司，RiotGames也将这种形式应用在了自己旗下的《英雄联盟》上。作为一个团队性且场上位置分工明确的游戏类型，NBA全明星赛的流程成为了自己完美的模板。随着《英雄联盟》的持续升温，无论是选手质量还是玩家关注度方面都已经达到了一个较高的水准，也因为如此，第一届《英雄联盟》全明星赛应运而生。

人气比拼
——关于选拔机制的诸多吐槽

打一开始，《英雄联盟》全明星的选拔机制受到了许多质疑，包括同一支战队不能超过三名，以投票数决定最终出场人等等，看似正常、正规的机制放之电竞大环境下的《英雄联盟》项目之上，却总让人感到别扭。以NBA联盟为例，队伍多，每支队伍中都基本能能选出一位无论是人气、实力够得上全明星首发的球员，反观《英雄联盟》，仅仅举办过两个职业赛季，圈子内能称之为豪门队伍的并不多，每个大区也多是两三支队，而人气明星、实力选手也多集中在这样的队伍中，于是我们看到了在各个大区中，几个传统强队的队员几乎在5个位置的选手的票数都遥遥领先于其他选手，包括中国大区的WE、欧洲的GG（前身是M5）等都出现了这个情况。

这并不是规则的问题，而且投票规则中每只队伍最多能够入选3人已经是在对这种情况进行限制，对这个问题唯一的解释，只是项目开展的时间太短，职业选手、职业战队的数量并不能够让整个选拔过程达到理想中的“平均”，

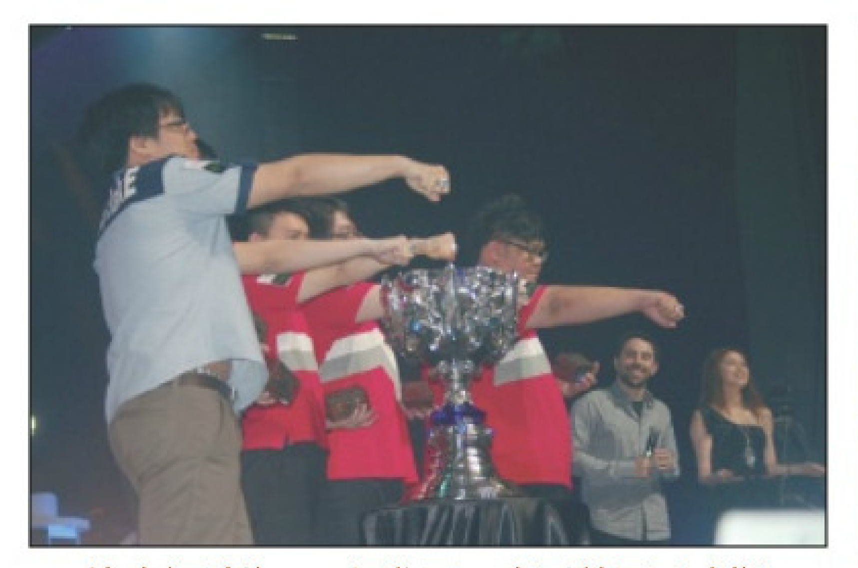


GG战队的Diamond偶像级的外形和强悍的实力让他拥有大批粉丝



PDD愿赌服输剃了光头

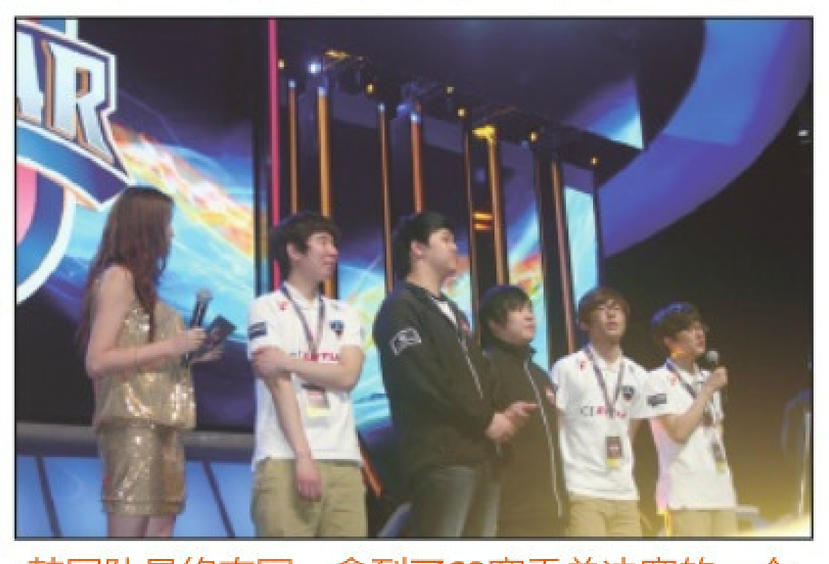

阿卡丽的Coser需要表演一系列难度较大的舞蹈动作，下场之后已经汗流浃背


比赛间歇为TPA颁发了S2赛季总冠军戒指


失利后的微笑在场外露出了忧伤的表情



比赛期间有非常多的熟悉面孔，图中是与Diamond（左）交流的Chaox（右）


韩国队最终夺冠，拿到了S3赛季总决赛的一个额外名额

同时在与传统强队积累的人气让新兴队伍的选手即使有实力也难以出头。

简而言之，这并不是一个短时间内能够解决的问题，只有联赛持续举办，新星们积累够足够的人气，才能真正出现人们想看到的多点开花的情景。

亲临现场，感受爆棚的人气

人气火爆

为期3天的《英雄联盟》全明星赛事验证了《英雄联盟》如今火爆的人气，能容纳8000名观众的上海大舞台几乎场场爆满，场外的黄牛众多，据说最疯狂的时候一张内场票已经被炒到了2000元人民币，这也从侧面证明了如今《英雄联盟》的火爆。本次全明星赛一票难求不仅在于比赛的精彩，买票之后的福利同样有很大关系，此次购票的观众，不仅可以通过预定时候的二维码获得S2赛季总决赛冠军TPA战队版的限量英雄皮肤，还能凭票在现场兑换全明星大礼包，光是其中的“未来战士伊泽瑞尔手办”就足以值回票价（场外的黄牛同样在收这次的礼包，一个礼包的价格据笔者了解已经达到200元上下）。赛场内的观感也非常棒，本次比赛的舞台搭建十分有特色，左右两边分别有屏幕显示“BAN/PICK”的情况，选手后方有屏幕显示当前选手使用的英雄，上方还有镜头展现选手在比赛中的一举一动，让选手与观众的之间的距离更近。

转播规模盛况空前

令人惊喜的另外一点就是本次全明星赛的转播规模，现场进行同步转播的国内外数十家电视媒体，确保了全球范围内的《英雄联盟》玩家可以在同时间内收看到高清的比赛转播。不仅如此，众多的高清网络直播也满足了不能亲临现场或收看电视的玩家。可以说本次全明星赛在电视转播的覆盖率上达到了近些年来电竞赛事的顶级水平，甚至比起一些大型的传统体育赛事也不遑多让。如此规模的转播一方面证明了《英雄联盟》如今在世界范围内的人气，另一方面也证明了电子竞技只要有成熟的赛事和完善的组织，依旧拥有足够的影响力和受关注度。

维持赛场激情的细节

熟悉NBA的朋友对其在比赛间隙炒热现场气氛的手法一定不会陌生，随机抛送的小礼品、性感热情的篮球宝贝，每时每刻都在保证现场观众的激情，而不会出现冷场的情况。而“拳头”作为美国公司玩起这招来同样不输前辈，我们在现场可以看到在每局比赛结束后的间隙都会有工作人员不停地向观众席派送“安妮小蛋糕”“辛吉德炸弹”等模型礼品，现场的Coser也充当起了“电竞宝贝”的角色，在场内助推气氛。这些成熟的运作细节都是值得国内举办线下比赛的厂商学习的。

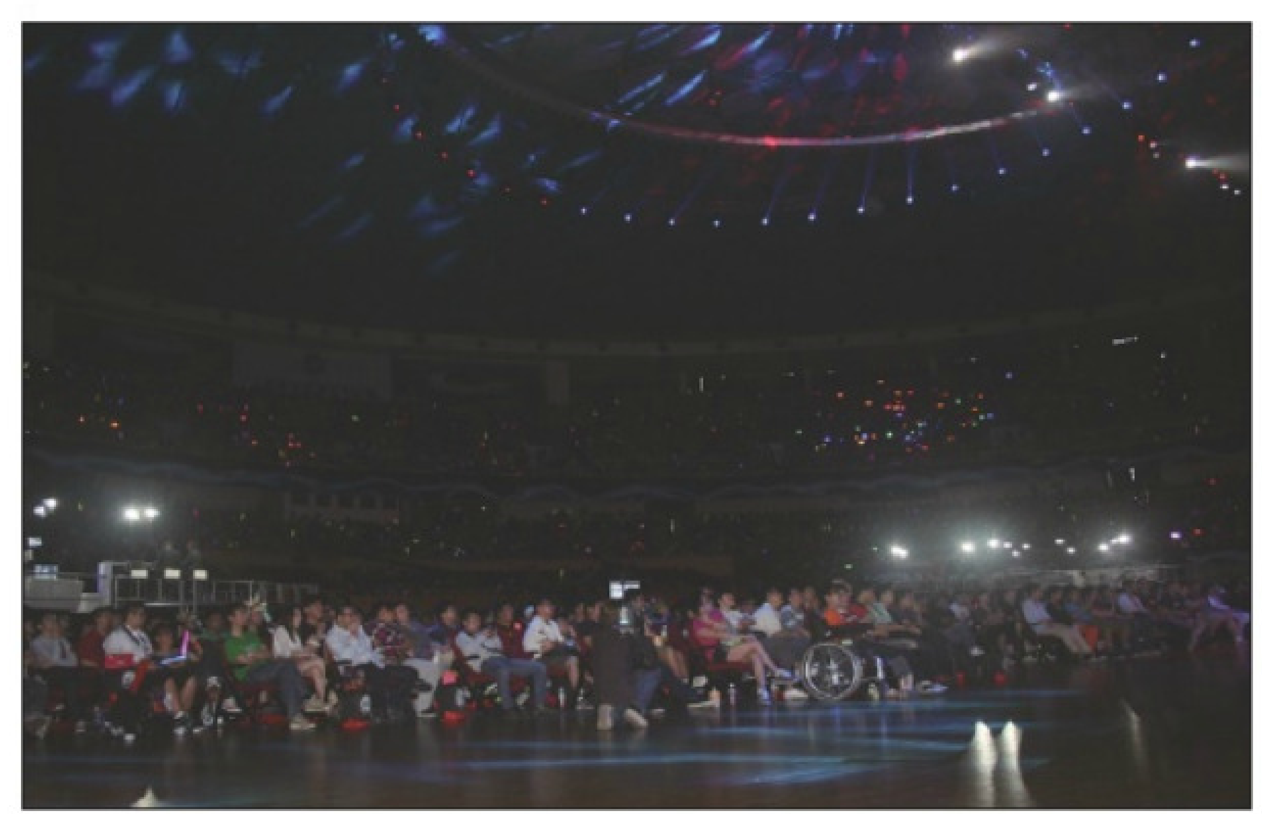
强者世界——有关各支队伍的点滴

喜忧参半的中国队

中国明星队在参赛选手选拔之初就经历了许多风波，最终确定由若风、PDD、诺言、笑笑、微笑组成了本次全明星赛的中国代表队。关于代表人选的争议集中在了中单的若风和辅助的笑笑身上。若风近期的状态一般，笑笑更是因为在之前几次比赛的中的“空大”被人调侃许久，甚至在赛前还有人将其宣传片中吹风的动作做成了GIF图片配上了“谁说我空大我烧谁”的文字。尽管略


劫同自己的“影分身”玩剪刀石头布？还输了？！


后台的这只超萌搜爆犬，成为了场外明星


这张照片一定让你对《英雄联盟》的人气不会再有怀疑


连续三天的高强度解说对于这些专业解说也有非常大的压力

有质疑，但国内玩家依旧对这支中国队充满了信心。

原因无他，WE战队最近一系列冠军拿到手软，而PDD也是公认的国内最强上单选手，尽管若风和笑笑在现阶段略有争议，但整体实力还是值得信任。同时比赛在上海举办也让我们占尽了天时地利人和。因此，许多人似乎已经认定冠军就是我们的囊中之物。但输给韩国之后所有人发现，其实我们还有诸多的不足。在对英雄的理解、比赛节奏的把握上我们都落后于其他队伍，之前由于我们超强的团战实力掩盖了这方面的缺点，其实在与北美的比赛中就可以看出端倪。

全明星赛尽管中国队没有最终夺冠拿到S3赛季总决赛的一个额外名额，但是这并非世界末日，总结在比赛中的得失才是当前需要做的。尽管决赛失利让人遗憾，但之前几场比赛中的表现还是可圈可点的。这里特别需要提到的是iG战队的笑笑，这名在赛前受到质疑最多的选手在比赛中却爆发出了惊人的能量，尤其在半决赛对阵GPL中的锤石的表现更是亮爆全场，钩人几乎无有不中，赛后更是全场观众齐声高呼笑笑的名字，这是一个选手所能获得的至高荣誉。同时我们队员在比赛中表现的十足的韧性更是令人欣慰，例如在同北美明星队的第二场比赛中，前期被对方冷门ADC首领之傲打乱节奏形成压制，但之后小伙子们稳扎稳打，逐渐将场上的劣势扳了回来，通过几次漂亮的团战重新占据场上优势，并最终逆转取胜。

“宇宙第一大国”一统天下

在电子竞技这个领域，韩国的成熟度是可以称之为“恐怖”的。之前几个赛季《英雄联盟》在韩国的认知度和普及度都不够高，韩国战队的实力也并未引起世界注意。但是随着《英雄联盟》的影响力越来越大，这个电竞大国的优势便开始显现，在系统的训练、成熟的赛事培养下，韩国的LOL实力迅速增长，本次全明星赛上，韩国队展现出了对比赛的绝对统治力。其他明星队伍在他们面前全无还手之力，无论是在战术的制定、英雄的理解、对线的强度上都


女枪和光辉的Coser甜美可爱

落后于韩国队许多，同时在对对手的了解上也全面处于下风。本次比赛韩国五个位置的选手都为我们展示了教科书一般的英雄操作，inSec的盲僧李箐、shy的杰斯都告诉了我们原来这些英雄可以这么玩！

整个比赛结束后我们再来分析韩国队，发现他们除了对英雄的独到理解外（杰斯、李箐等在比赛中早已不是主流），对比赛节奏的把握也是他们强大的原因之一。小龙的控制、开团的时机等等把握的滴水不漏，从对线期就开始累积的经济优势随着比赛的进程越滚越大，最后形成碾压的局面。

韩国明星队的冠军头衔实至名归，展现出的强大实力震撼了在场的所有人，不过相对来说这也是好事，尽早了解到对手的强大总比在S3赛季打过之后才认识到自己的不足要好，我相信这次比赛之后，韩国的各职业队伍已经成为了各队在S3赛季最大的假想敌，世界各地的职业队伍都将会对韩国队伍加强研究。

无奈成为配角的其他三队

比之韩国队和中国队，北美战队一开始就不被人们看好，欧洲队由于一系列原因导致缺乏训练，而坐拥S2赛季总冠军TPA战队三名主力的东南亚队由于肯定会与中国队一战，打从一开始就成为了“反派”。尽管在比赛也有十分精彩的表现，但无奈它们成为了比赛的配角。但不得不说，这三队中，反倒是赛前一直被人轻视的北美表现最让人惊喜，DoubleLife在多场比赛的表现更是惊艳，像在与中国队比赛中的冷门ADC首领之傲厄加特遭遇4人GANK也能成功逃生，同欧洲队比赛时使用冒险家伊泽瑞尔贡献了本次全明星赛事唯一一个“5杀”等，都成为了本次比赛为人津津乐道的桥段。反观欧洲队，赛前其实不少人还是对这支拥有GG战队3位主力的队伍抱有期待，Alex和Diamond的实力更是毋庸置疑。但由于沟通、缺少合练等问题，本次两战皆负，成为了彻底的“旅游队”（赛前这个称号公认是北美队的）。

收获，反思，前进

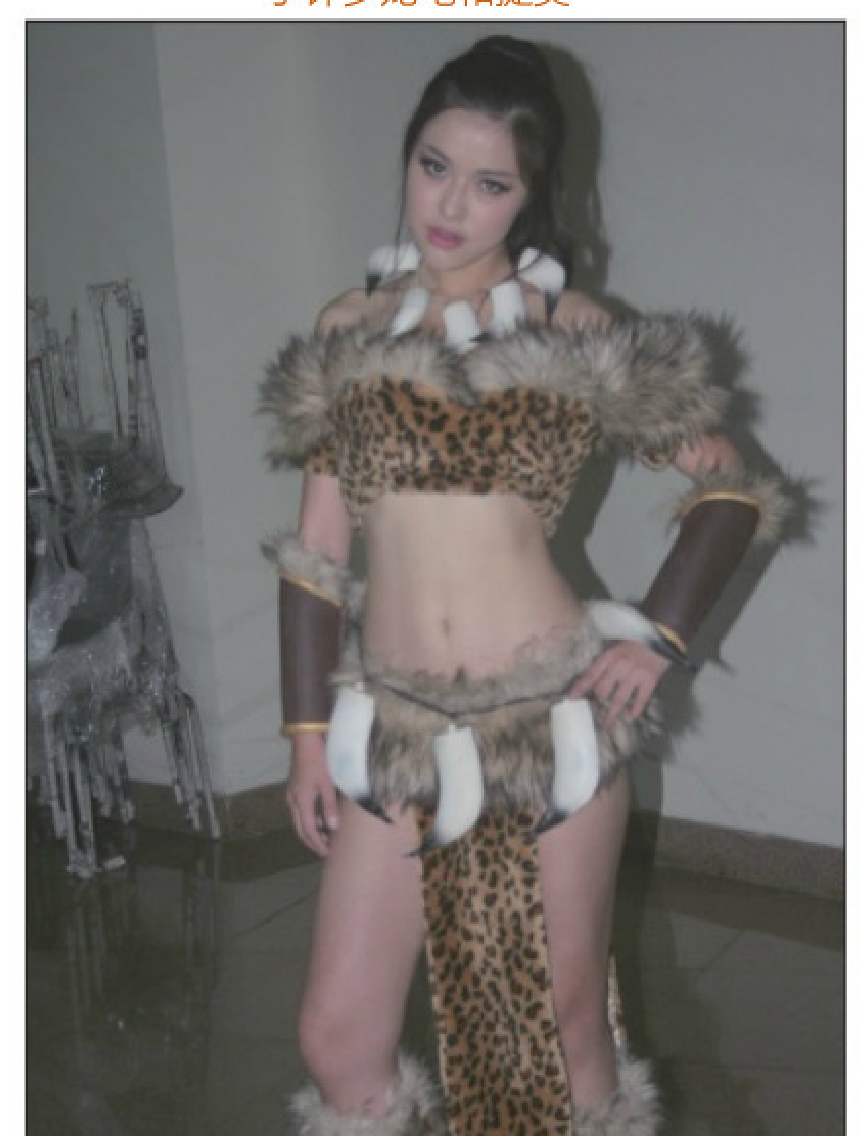
全明星赛已经结束，我们需要总结得失，以便前行。在S3赛季总决赛即将开始的这个时间段，输掉一个额外名额却能够冷静下来认识自己的的不足，对于整个中国《英雄联盟》职业圈并非不是好事。之前一系列的成绩让我们有点飘飘然，盲目地觉得自己才是这个项目上最强的国家。与韩国队的比赛后发现我们并不如想象中的强大。无论是比赛中分析对手的战术或是在“BAN/PICK”方面都做的不够好。所幸，这次的失败给了我们一记当头棒喝，让我们从盲目自信的梦中醒了过来。塞翁失马焉知非福，毕竟全明星赛牵扯到短时间内新队友的配合，并不代表一支战队的真正实力。

比赛已经落下帷幕，各个队员也回到自己的队伍开始了新的训练。一切并未结束，向前看，改进自己的不足、我相信我们终会重回世界之巅！P


赛场外游戏周边卖得火热，我们在赛场内看到了许多龙龟和提莫

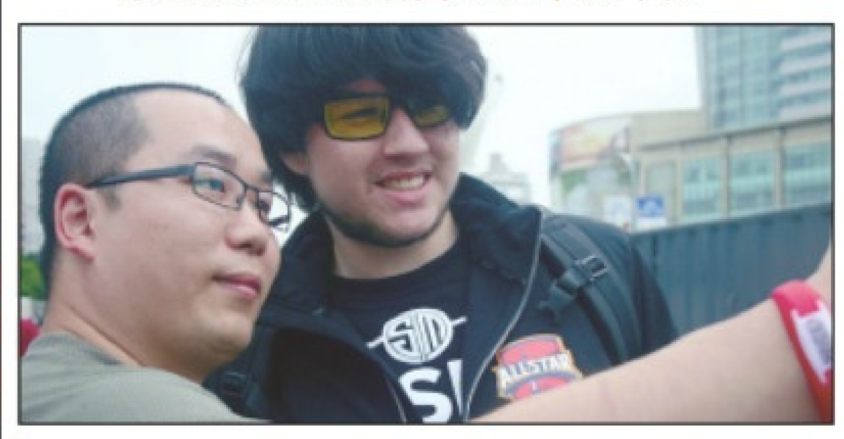

为了舞台上的Cos表演能够完美，Coser在后台抓紧一切时间在练习


精彩的比赛让现场观众不时起立欢呼


靓丽的奈德丽Coser


这座奖杯何时能够属于中国？


最终的失利让诺言久久不能平复


性格和善的Dyrus为了满足粉丝的签名合影要求，没有搭上最后回酒店的大巴，于是笔者在旁边听到他边签名，边微笑的嘀咕：“My God……”



大软微博话题

每一期的#大软话题#是你所关注的话题么？你有什么话题想同大家讨论呢？来http://weibo.com/popsoft、http://t.qq.com/popsoft告诉我们吧！

本期应用话题：#大软话题#随便进入一家移动软件商店，总能看到眼花缭乱的APP充斥着整个屏幕。为了寻找到适合自己的软件，通常不得不安装几十款相似的APP逐个尝试，实在是让人心身疲惫……为了让大家少走弯路，各位本期就来推荐一款你眼中的“私房APP”，同大家分享一下你的“私房APP”的优点吧！

SuperBain：iOS平台上的《倒数日》非常不错！界面清新，简单实用。

高国彬：《印象笔记》，用过一些笔记类的APP，就这款最好。当然，除了前段时间强制改密码的事。



BOB：《谷歌地球》和《口袋行星》吧，宇宙控必备！

潇瑶容與zkkpal：《音乐雷达》！识别音乐很好用。

周X斌：《和稚子一起做运动》《和稚子一起睡觉》乃神物不需解释，其余团购《团800》、视频《PPS》（老版本好用，你懂的）。《ezPDF reader》《Cartoon Camera》这种看名字就知道是何物。浏览器我喜欢用《Opera》，省流量，但是有时网页显示不正确。原来的《Stvra Cycling》悲剧了，最近换《Mountain Bike》

昔日的精灵：私房APP？浏览器用《chrome》，导航用《凯立德》，音乐用《多米音乐》等等！这都是大众化应用吧？其实说实在的，尽管现在应用五花八门，但是用的最多的还是大众化应用，杂乱应用我是轻易不会安装的，推荐几款较好的模拟器应用吧：《bochs》《N64 droid》《Doom模拟器》《仙剑奇侠传98》等。

丹尼乔：私房推荐之《阅FM》。拿豆瓣电台的方式做阅读，比起充斥着收费小说、三俗文字的其他软件，显得那么小清新，耳目一新的感觉，“文艺”青年必备！

独自等待1573：有一个极品钢琴，很不错！

本期游戏话题：#大软话题#作为平面媒体，《大众软件》比较关注游戏产业深层次的一些问题，努力做出一些能够让人在看完之后有所思考的文章。而作为读者，你对这些产业化文章是怎么想的？游戏产业的相关话题是你关心的吗？你会耐心看完吗？你看到的中国游戏产业的文章有可读性吗？而描写欧美和日系游戏产业的文章呢？

开三：其实有些东西在当时看价值可能不能体现，但是多年坚持做下来的那些数据报告，放在一起做对比和参考，这个价值明显就体现出来了！

Afan_烽：作为一个很普通很普通的普通人，我很少关心那些与游戏产业有关的文章。我想应该有很多读者跟我一样吧。

cmdss：写的不错。我真觉得自己有点怪，现在基本不玩游戏了，但是特喜欢看业界文章。不知大软可否搞点介绍游戏开发组的采访报道，搞成专栏，肯定很有用。

老咸鱼Agony：对于游戏来说，大多点评都可以在网络上看到，但是层次较浅。所以大软上的文章就很值得一看了，虽然有时候有些内容和游戏可能关系不大，但仍不失为好文章啊有没有，必须看完啊亲！

ygrdcd：这正是平媒的魅力所在啊，写得好自然会看完。网媒更多的提供的只是资讯，购买平媒就是为了能看到资讯以外的内容，希望大软常发更多硬货！

望叔千秋乐无我梦中：非常棒！这是我一直在同类杂志中选择大软的原因！

周X斌：我很喜欢大软关于行业的一些思考的文章，基本上都看了，也挺感兴趣的。作为读者我有话要说：以前刊登的一些文章是某些业外人士写的（比如玩家），其质量说实话我是不太满意的，只是一些主观的泛谈，缺乏深入的思考。但是少部分来自行业内部以及编辑记者的文章就相当有质量，以后应该多些此类文章才妙。

编辑部的故事 "绳命"在于运动！

■漫画作者 NInia



软盘生活

影音推荐篇

Joker：软盘新开的“影音画廊”专区，给一众或文艺或二逼的青年们开辟了新的战场。各种乐评影评轮番而来，你喜欢对看过、听过的作品发表自己的看法么？来“影音画廊”转转吧。

例大祭⑩东方同人音乐推荐——凋叶棕·《徒》

软粉 resfranklin



《徒》是凋叶棕简直不能更赞的新碟，总时长近1小时的12首新曲诚意十足，相比之下那位各种炒冷饭以及把一两首新曲搭上Instrumental就刻碟来卖的“幽○○○”干的简直不是人事儿。和以往一样，“凋叶棕”三个字就代表了全碟的曲风走向，无论是vocal还是纯音乐，都给人非常安定宁和的感觉，丝毫没有杂音和扰乱整曲和谐的编曲设计，无论从何种角度来讲都是能令人十分享受的音乐。要我说，在现在，凋叶棕完全是最具代表性和影响力的东方同人音乐社团，就像曾经的IOSYS和幽闭。当然，后面两个社团现在依然也保持了高水准，但是我认为凋叶棕更具有竞争力。

《徒》的主题是“自由”，如果有能力了解歌词的话你会发现更多。单从音乐表现方面来讲，JAZZ、POP、ROCK、交响、和风几种曲风交替，并没有《沚＼诱》时那种曲目与曲目之间的联结性；单曲也往往表现出一种挣脱式的不羁的编曲风格，以几首vocal为甚。

《神渊古纪：烽烟绘卷》简评

软粉 q249182695

作者：逐风、某树

故事原案：上海烛龙、某树

类型：玄幻小说

文摘精选：活着是为了找到自己，而不是为了失去自己，武力是为了保护，而非侵略。

故事剧情：7.5分 文笔功底：7.5分 形象刻画：8分

总评：7.7分

简评



这本书事实上读得颇为辛苦，究其原因大概是这书的文字太过玄乎，我读得就没法太快，但我又偏偏想读快点，这过程当真是又蛋疼又痛苦，所幸终于读完了，很高兴。比起那本游戏剧情小说，这本《神渊古纪》还是要靠谱多了，也有意思得多。

剧情上，说不上什么离奇曲折，道理讲了不少，应该跟道家有颇大的渊源。不过我觉得，本书更值一观的是对于人物的刻画，襄垣与蚩尤之间的兄弟基情，非常好非常棒，看得我感动不已。蚩尤对他的基友小弟真的很好啊！当然，基情不只他们一对，还有商羊与飞廉、襄垣与陵梓、钟鼓与师旷等等，整本书都洋溢着满满的基情，好书啊！

看完本书，真觉得屠苏、太子长琴他们的故事不过是浩渺时空中的一个小插曲罢了。对于到底要不要看此书，我的意见是，你要是玩“古剑”，那么你最好看一下本书，不玩的话，若闲得蛋疼看下也不错。

快评

这期介绍的《骑士——中世纪战争》很好啊，可惜没有办法局域网。另外看了本期的“古剑”的报道，也很期待这次“古剑”的战斗系统啊。如果“古剑”也能推出联机模式的话就好啦。

网友 第一小组



Joker：“中世纪战争”这样的游戏毕竟有些小众，这也是它没有被国内厂商代理的原因，国内厂商无利不起早，大家都懂的。

关于《古剑奇谭2》，杂志后续还会有更多的报道，欢迎玩家多多关注并提出意见，也许烛龙看到大家的意见就会对游戏进行改善哦。你正在看这本杂志的时候，如果有什么感受请立刻告诉我。你也可以来信寄送到：北京市100143信箱103分箱“读编往来”栏目收，邮编：100143；也可以发送Email到：joker@popsoft.com.cn，或在腾讯以及新浪微博中@大众软件果然棒。登上杂志的快评会得到我们送出的小礼品。

林晓在线

林晓：我遇到了一件有趣的事情。就在不久前，我收到一封读者来信，询问读者调查活动的情况，我纳闷了半天，因为大软最近都没有举办过读者调查的活动，这位读者的疑惑是从何而来的呢？可是他发信时间明明是Sat May 04 2013 17:05:05 GMT+0800（中国标准时间），于是我回信询问，得到回答——这个是八年多前的邮件了……我竟然终于碰上了穿越……

林晓姐姐，许久没翻大软了，感觉最近你好像很忙的样子。天气反复无常，可要注意身体啊。因为工作调动频繁的关系，我最近频繁往返于几个城市，不是在坐火车，就是去火车站的路上。哈哈，也许夸张了点。但是的确忙得很，都没有什么时间去玩网游了。还好，笔记本电脑里的几个单机还不错，得空就打开本本，玩上一阵子，能帮我打发点时间。还有最新一期的《大众软件》，是和电脑一样的我的必带出差用品。这期大软提到了《古墓丽影9》，哦，第一次玩《古墓丽影》的时候，我还是个小孩子呢，一转眼都快要结婚生子，做一个名副其实的大叔了。真是感慨岁月变迁，时间是不折不扣的杀猪刀啊。

我老了，劳拉倒是越来越年轻了。我玩这第9代的时候，看着一脸生涩的劳拉姐姐（或是说妹妹更好吧)费尽力气地摸爬滚打，身姿矫健，真是好生羡慕。回头再看看一代时候令人惊羡的劳拉，那个劳拉似乎更真实更感动我呢，可能是因为新鲜吧。而现在，作为类型游戏，《古墓丽影》有些老态了，也就只有劳拉还年轻着。

不管怎么说，希望我也好，林晓姐姐也好，都能越来越年轻吧。

浙江　稻壳

林晓：劳拉总让我想起真人版《古墓丽影》中饰演过她的安吉莉娜·朱莉，那可是非同一般的女人，最近更因为主动割除乳腺而搅动妇女界。年轻的秘诀，我总觉得不在保健疗养医疗秘方，而是在于年轻的心态和积极向上的人生追求。

端午节快乐。巧得很，家里正准备买一台新电视，大软这期就登了融合型平台的专题，和我想得差不多。我早就说，迟早有天用不着电视，一台移动终端就能搞定一切，再不用和爸爸妈妈去电器城挑得头晕眼花。印象中只是用来看电视剧的电视机，不知不觉跟书桌上的电脑没多大区别了，又能当平台，又能连网络。日新月异。记得当初买PSP的时候，我就感慨这东西又能听歌，又能看视频，打游戏，上网，简直是无所不能。现在再看看当红的掌上终端，啥PSV啊，3DS啊，更别说那些牛X哄哄的智能手机了。不知道林晓姐姐是不是也有同感，这些平台载体之间的差别越来越小，会否有一天，所有的平台都整合为一呢。那时候，也不知道是玩家的福气还是“杯具”了。

贵州　小麦

林晓：技术的进步会带给我们更多丰富的体验，这个无法阻拦。我们只能了解它，拒绝它，却躲不开它，最终也只是晚些被它征服，这未免有点悲观，不过真正要实现技术统治人类的情景，恐怕还得几百年，现在不必杞人忧天。

软盘涂鸦

那时候最美的幻想

软粉　青青子衿

在很久以前最美的幻想，时光过后，江郎才尽了

若云儿

让遐想弥漫在脑海
此时
黄昏正浓
我说
如果可以
我会在晚霞间
为你筑一个秋千
金色的绳
系在云朵上
彩蝶
萦绕在哪里
纷舞翩翩

暮霞

无声的歌唱着
我在编织一个坐垫
片片白羽飞翔
那白色的羽
是我的梦境
是二十年的时光所残留的
最美的梦境

想象之中

你在暮光里飞翔
夕阳
就映照在你微笑的面容上
我在你身边
浅握着素色的画笔
把这一秒的时光定格
把所有的爱意
绘成了一张画卷
绘进我们两个人的心中
我知道
自此
无论何样的别离
都无法洗去我们相爱的事
再也
再也无法忘记。

热门游戏TOPTEN

投票地址：http://www.popsoft.com.cn/topten/

《大众软件》单机游戏关注排行榜		
排名	游戏名称	投票数
1	地铁——最后的曙光	3011
2	孤岛危机3	2954
3	生化危机——启示录	2870
4	古墓丽影9	2761
5	星际争霸2——虫群之心	2669
6	碧之轨迹	2550
7	范海辛的奇妙冒险	2418
8	仙剑奇侠传五前传	2357
9	生化危机6	2281
10	饥荒	2164

数据来源：《大众软件》读者投票·2013年6月

编辑点评：看看本期的榜单，《地铁——最后的曙光》《碧之轨迹》和《范海辛的奇妙冒险》等新作闪亮登场，给暑期的游戏玩家舆论圈子带来了不少活力——这就是多样化选择产生的正面效果，不是吗？

《大众软件》网络游戏关注排行榜		
排名	游戏名称	投票数
1	魔兽世界	3251
2	剑侠情缘网络版3	3174
3	地下城与勇士	2971
4	DOTA2	2920
5	坦克世界	2879
6	龙之谷	2753
7	洛奇英雄传	2610
8	魔域	2544
9	英雄联盟	2493
10	穿越火线	2339

数据来源：《大众软件》读者投票·2013年6月

编辑点评：五一过后，还有端午；端午结束，便是暑假——显然，对于经历过大考洗礼的学生朋友们来说，好好地体验几个副本是放松身心的最佳方式——《魔兽世界》本期依然占据榜首位置，可谓全在情理之中。

北美PC游戏单周销量榜		
排名	中文名	英文名
1	心灵杀手——特卖版	Alan Wake Franchise
2	战争游戏——空地一体战	Wargame: AirLand Battle
3	十字军之王——上古诸神	Crusader Kings II: The Old Gods
4	骑士——中世纪战争	Chivalry Medieval Warfare
5	风起云涌	Rising Storm
6	范海辛的奇妙冒险	The Incredible Adventures of Van Helsing
7	地铁——最后的曙光	Metro: Last Light
8	尘埃——幸福的轨迹	Dust: an Elysian Tail
9	鬼泣	DmC: Devil May Cry
10	超级房车赛2	GRID 2

数据来源：Steam·2013年6月3日

编辑点评：一跃而起登上本期榜首的居然是《心灵杀手》？不必意外，这个版本的游戏在Steam主页上的售价只有4美元而已——没错，“特卖版”的含义就是如此。只要耐心关注，Steam的优惠活动经常会给我们带来惊喜。

韩国网络游戏单周排行榜		
排名	游戏名称	游戏类型
1	英雄联盟	AOS
2	FIFA OL3	体育——足球
3	天堂	MMORPG
4	永恒之塔	MMORPG
5	剑灵2	MMORPG
6	暗黑破坏神3	ARPG
7	上古世纪	MMORPG
8	地下城与勇士	MMORPG
9	超能战联	AOS
10	Modoo	休闲

数据来源：Gamenote·2013年6月3日

编辑点评：《突袭OL》居然没有出现在榜单上？这对于向来缺乏波澜的韩国网游排行榜来说确实是个明显变动。占据亚军位置的依然是我们熟悉的《FIFA OL3》，除此之外《暗黑破坏神3》的排名有所上升，希望这是个好兆头。

AppStore中国游戏下载榜（iPhone平台）		
排名	付费版	免费版
1	魔界战神（礼包版）	大富豪
2	幻想英雄	猛将无双
3	Water Margin 3D	热血兄弟
4	楚汉传奇	王者之剑
5	混沌与秩序	王者战纪
6	圣将三国	百里挑一
7	神庙逃亡——魔境仙踪	三国大乱斗
8	众神无双	魔法之歌
9	Asphalt 7: Heat	魔法卡牌
10	Sango Fight	忍者天下

数据来源：AppAnnie·2013年6月3日

编辑点评：用脍炙人口的题材和热门的类型吸引玩家关注，然后想方设法提高应用排名进行炒作，至于是“山寨”还是原创则无关紧要——这就是国内手游厂商的“成功经验”。猜猜看，这期榜单有多少作品符合以上要素？

国内Android应用排行榜——游戏类		
排名	下载量最高游戏	热门游戏
1	猴子拳击	暗黑复仇者 Dark Avenger
2	神庙逃亡2	猴子拳击
3	保卫萝卜	塔楼逃生 Combo Crew
3	找你妹致青春	刺猬索尼克历险记
5	水果忍者	森林战士中文版 Epic
6	挖出个未来	挖出个未来
7	极难游戏2	极难游戏2
8	暗黑复仇者	速度与激情6
9	饭店物语	马克思佩恩
10	喵星人大战	王国保卫战

数据来源：Appchina应用汇（www.zppchina.com）2013年6月

编辑点评：很多玩家都钟爱类似《暗黑破坏神》的固定视角ARPG游戏，例如《范海辛的惊奇之旅》《火炬之光2》等等。手机上这类游戏也同样很受欢迎，比如Glu的《永恒战士2》和Gameloft的《地牢猎手4》都是典型代表。P






邮发代号：82-726
本期特惠价：¥7.00元
定价：¥10.00元
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN